

DVD

2 PEŁNE
WERSJE
GIER!

■ **BLOODLINE PL**
■ **TIN SOLDIERS**
ALEXANDER THE GREAT



Z ostatniej chwili!!!
Recenzujemy
nowego Tony'ego!

TYLKO 6,40 zł

CLICK!

Cena
6,40

MARC ECKO'S
getting up
CONTENTS UNDER PRESSURE
Pomaluj swoje miasto! Ta gra dowodzi, że graffiti to prawdziwa sztuka.

ONIMUSHA 3
Resident Evil z samurajami trafia na PeCety!

THE REGIMENT
Zawiódł cię Rainbow Six: Lockdown? Zagraj w The Regiment.

Pierwsza recenzja w Polsce!
WŁADCA PIERŚCIENI
BITWA O ŚRÓDZIEMIE
Mamy już strategię roku?
Fani Władcy Pierścieni
będą mówić o niej
„mój ssskarbie...”
Możesz zostać drugim Spielbergiem!
Poradnik do The Movies!

Mutacja | Nr 04/2006 Cena 6,40 zł (w tym 7% VAT)

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558
9 771509 055617 04

RPG NOWEJ GENERACJI!

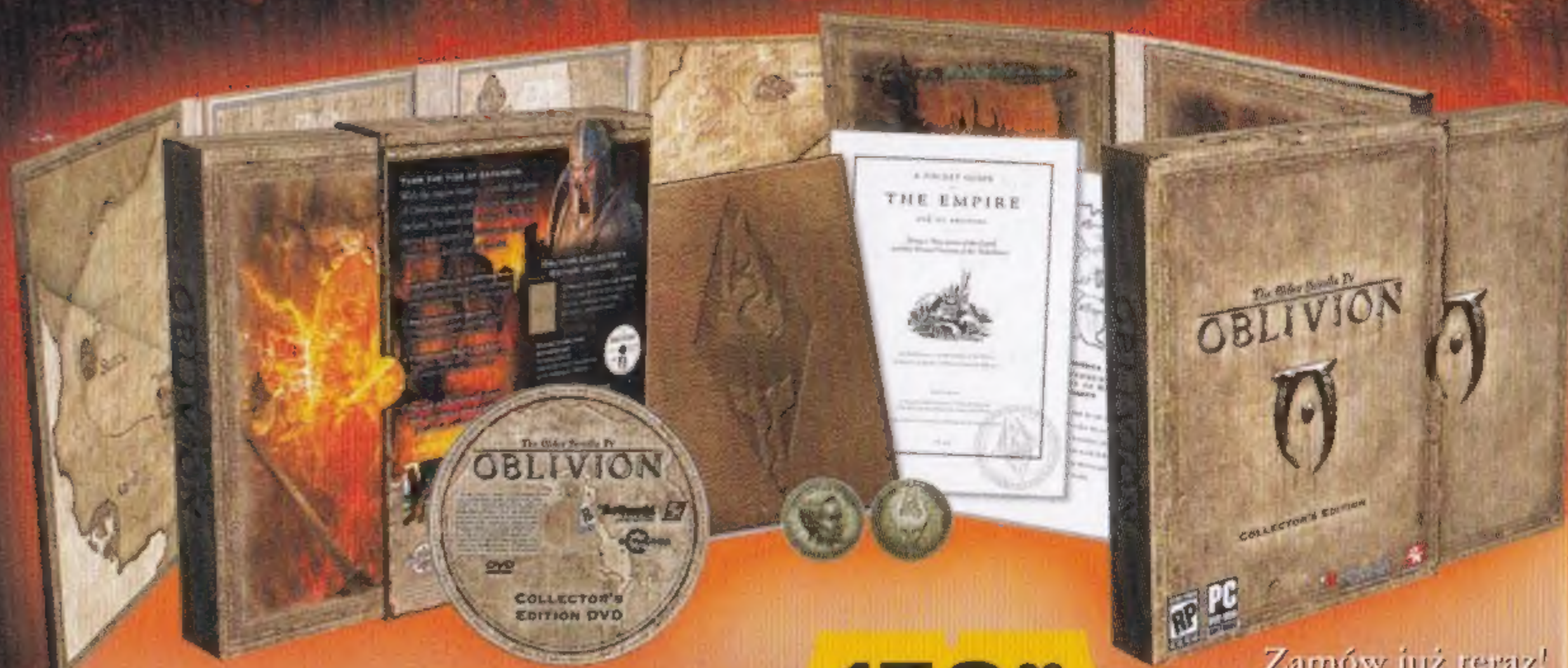


Polska edycja gry
już wkrótce!



Więcej informacji
w następnym numerze...

Limitowana Edycja Kolekcyjnerska



KUPIJ GRĘ NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

159,90
PLN

Zamów już teraz!

Limitowana Edycja Kolekcyjnerska to:

- ekskluzywne, poszerzone pudełko DVD, imitujące skórę;
- oryginalna, angielska wersja The Elder Scrolls IV: Oblivion na płycie DVD;
- ekskluzywny 112-stronicowy przewodnik po krainie Tamriel;
- oryginalny Septim - moneta, będąca środkiem płatniczym w Tamriel;
- dodatkowa płyta DVD zawierająca film dokumentalny przedstawiający proces tworzenia The Elder Scrolls IV: Oblivion, screeny, szkice koncepcyjne i inne ciekawe materiały.

Oficjalna dystrybucja gry tylko w firmowym sklepie internetowym Cenega Poland

www.sklep.cenega.pl

i pod numerem telefonu: (0-22) 886 64 35 wew. 125

„Bethesda zdaje się niebezpiecznie zbliżać
do granicy stworzenia gry idealnej,
wykreowania świata tak realistycznego,
że aż namacalnego...”

GRY OnLine
www.gry-online.pl

„Największa gra RPG 2006 roku.”

CLICK!

„Oblivion zapowiada się
na pozycję absolutnie obowiązkową
dla każdego fana gatunku.”

ID-ACTION

Oficjalna polska strona The Elder Scrolls IV: Oblivion
www.oblivion.phx.pl

The Elder Scrolls IV OBLIVION™

Zostanij chwili!

DZIAŁY STAŁE

Spis treści	04
Co na CD/DVD?	06
Listy	64
Ostatnia strona	66

ZAPOWIEDZI

Medal of Honor: Airborne	08
War on Terror	10
Stranger	12
Elveon	14
Medieval II: Total War	16
Metronome	18
X-Men: The Official Movie Game	20
Newsy	22

TEMAT NUMERU

Marc Ecko's Getting Up	26
------------------------------	----

Największe tegoroczne zaskoczenie – pierwsza od długiego czasu naprawdę udana produkcja koncernu Atari, a na dodatek gra, która jak żadna dotąd z szacunkiem opowiada o sztuce graffiti. Wydarzenie!

RECENZJE

Onimusha 3: Demon Siege	30
Władca Pierścieni	
Bitwa o Śródziemie II	32
Kiedy na rynek trafiała pierwsza część Bitwy o Śródziemie, gracze spodziewali się produkcji wybitnej, a dostali tylko solidną strategię. Tym razem wszystkie nasze oczekiwania zostały spełnione...	
Jacked	34
MX vs. ATV Unleashed	36
Shadowgrounds	37
The Sims 2: Własny Biznes	38
GTI Racing	40
Straż Nocna	42
The Regiment	43
Niespodzianka! Jeszcze miesiąc temu na pytanie o to, w jakiego taktycznego FPS-a grać będziemy wiosną, bez chwili wahania odpowiedzieliśmy, że w Rainbow Six: Lockdown. Tymczasem... Czytaj naszą recenzję!	
Tycoon City: New York	44
Tony Hawk's American Wasteland	46
Creature Conflict	48
Space Rangers 2	50
Rugby 06	51
Torino 2006	51

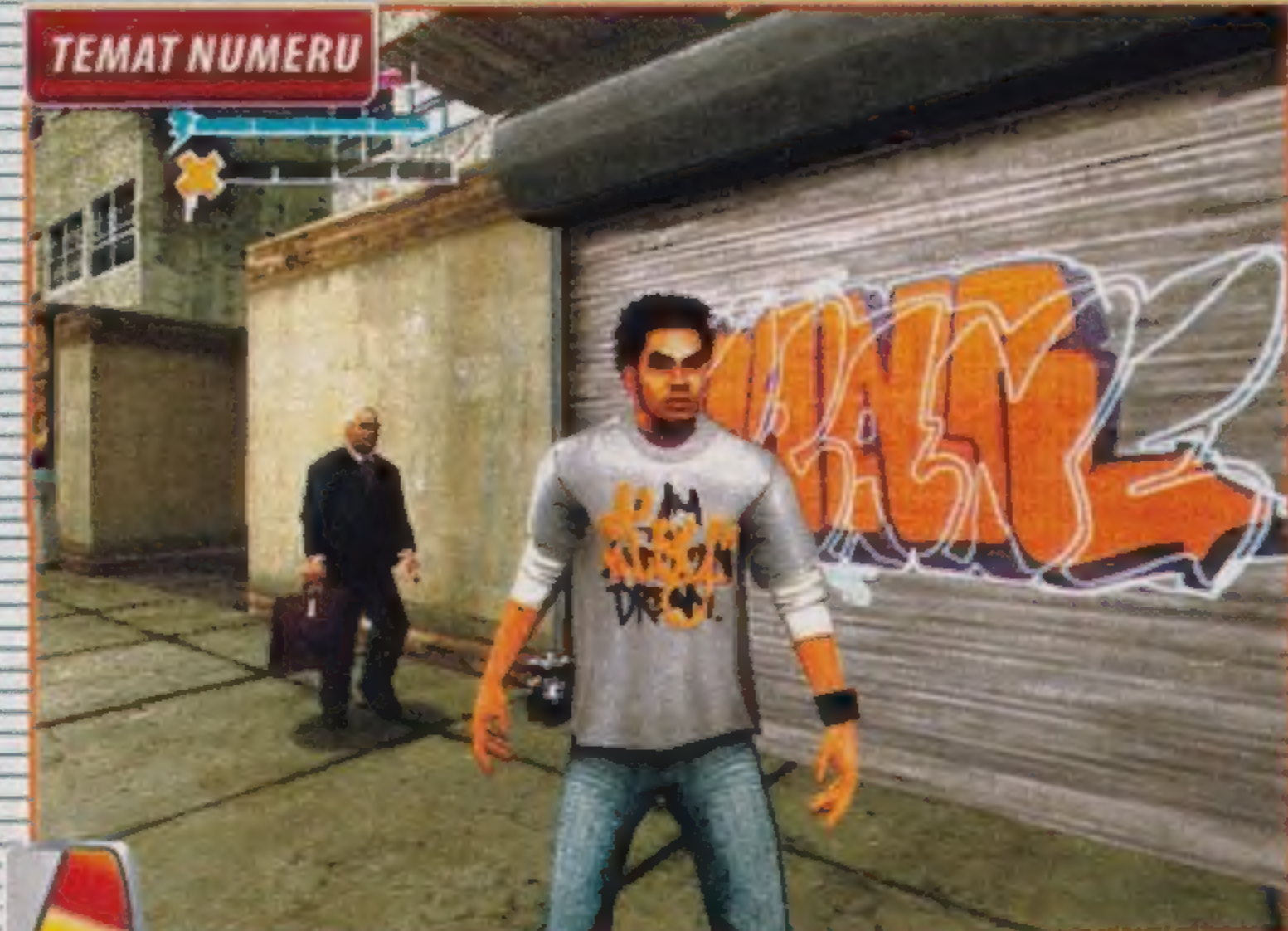
ZAPOWIEDZI



MoH: Airborne

s. 08

TEMAT NUMERU



Marc Ecko's Getting Up

s. 24

RECENZJE



Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie II

s. 32

PORADNIK

Tipsy	52
The Movies	53
Kolejny miesiąc, kolejna solucja do gry stworzonej przez Petera Molyneux. Tym razem rozpracujemy The Movies i udowodnimy, że – przynajmniej w tej produkcji – każdy może zostać wybitnym filmowcem.	

NIE TYLKO GRY

Graficzny kombajn	58
ATI nie odpuszcza – Radeon X1900 XTX to nowa broń kanadyjskiej firmy w walce o pierwsze miejsce wśród producentów kart graficznych. Zobacz, czy skuteczna!	
Sprzęt – testy i nowinki	60

To nie marketingowa sztuczka – widoczny na naszej okładce pasek z okładką gry **Tony Hawk's American Wasteland**, podpisany tak jak tytuł tego wstępniaka, nie został przez nas wymyślony po to, by pokazać czytelnikom, że rzeczywiście jesteśmy najszybszym pismem o grach komputerowych na rynku. Recenzowalna wersja najnowszej gry z mistrzem deskorolki rzeczywiście dotarła do nas w ostatniej chwili – okładka była już gotowa, szef grafików szykował ją do wysyłki do drukarni, tymczasem kurier przyniósł nam kopertę z grą. Co było robić? Czasem trzeba tak działać, by to właśnie w Clicku pojawiały się pierwsze w naszym kraju recenzje największych hitów.

American Wasteland to zresztą nie jedyny tytuł, o którym piszemy jako pierwsi. W zapowiedziach mamy premierowe informacje o Medal of Honor: Airborne. Wśród recenzji testy gier **Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie II**, **Marc Ecko's Getting Up** i **Tycoon City: New York**. To też nasze zadośćuczynienie za to, że nie ma w numerze obiecywanej miesiąc temu recenzji Heroes of Might & Magic V – ptaszki ćwierkają, że premiera gry trochę się obsunie. Ostatni wstępniak kończył się słowami „Tylko Chuck Norris mógłby dać wam więcej”. Hmm... Wygląda na to, że nasz naczelny to właśnie Chuck.

Redakcja



Tony wpadł do nas za pięć dwunasta...

Następny Click w sprzedaży już 11 kwietnia!

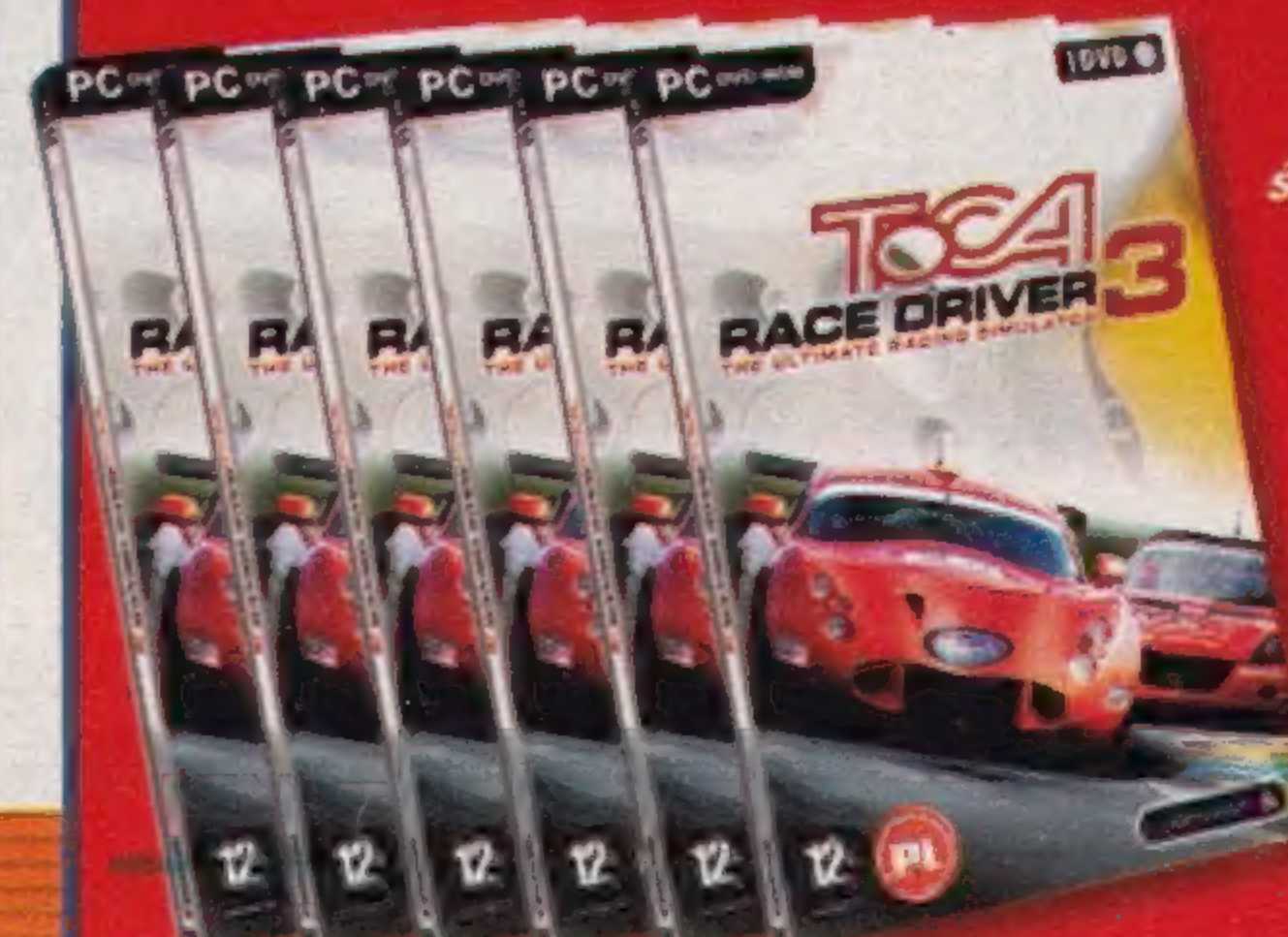
A w nim na pewno*:

- duża niespodzianka,
- recenzje m.in. Tomb Raider: Legend, The Godfather, Crashday i wielu innych,
- postapokaliptyczna pełna wersja gry oraz wiele innych ciekawych materiałów!

*na pewno – chyba że wiosną, jak straszą w mediach, rzeczywiście nie będzie i dystrybutorzy nie przerwą zimowego snu.

KONKURSY

Gadżety z filmu „Harry Potter”	17
Gry Commandos: Strike Force	55
Gry TOCA Race Driver 3	59
Odtwarzacz AVACS Friend	61
Myszka X-708	63



Najlepsza ścigalka na PC może być twoja – patrz: strona 59.

NOWOŚCI

HEROES OF MIGHT & MAGIC V PL



79

SIMS 2: PL WŁASNY BIZNES



89

STAR WARS EMPIRE AT WAR PL



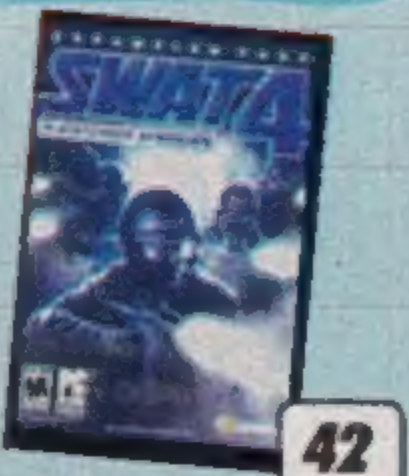
79

WŁADCA PIERSIENI BITWA O ŚRÓDZIEMIE II PL



79

COMMANDOS STRIKE FORCE PL



42

TRAIN SIMULATOR

MOVIES PL

PRINCE OF PERSIA DWA TRONY PL

SWAT 4 SYNDYKAT

POLECAMY

Trzej muszkieterowie



29

Wie zostali porwani!!! No, prawie - teraz Portos, jeden z trojki sławnych Muszkieterów, musi ratować przyjaciół w pierwszej grze opartej na powieści Aleksandra Dumasa. Bajkowa gra dla dzieci!



PRO CYCLING MANAGER

54

Gra pozwoli Ci przejąć kontrolę nad wszystkimi aspektami tego sportu, począwszy od doboru najodpowiedniejszego sprzętu, a kończąc na doborze strategii w trakcie wyścigu. Gracz dostaje do wyboru 40 autentycznych drużyn, niezwykle rozbudowany kalendarz imprez, możliwość szczegółowej kontroli każdego etapu treningu zawodników.



ENIGMA RISING TIDE PL

29

Enigma Rising Tide to połączenie symulatora działań marynarki wojennej, strategicznego myślenia i strzelanki. Pozwala zasiąść za sterami łodzi podwodnych i nawodnych, od uzbrojonych handlowców, przez korywety aż po niszczyciele. Oferuje dynamiczną pogodę i realistyczną symulację otoczenia. Wciągająca fabuła zmienia się wraz z rozwojem gry. Gra pozwala na całkowite sterowanie głosem, przez mikrofon.

www.ENIGMA.play.pl

SOON

SCRATHES PL



54

Wprowadzasz się do nowo nabytego domu, starej wiktoriańskiej posiadłości położonej na skraju Rothbury, małej miejscowości w hrabstwie Northumberland, Anglia. Pogoda nie jest zbyt ładna, ale jesteś oczarowany tym cichym i spokojnym miejscem. Jednak nie tak cichym jak pokój tego wspaniałego domu, mówiące o wydarzeniach z przeszłości,

których echa można nadal usłyszeć pośród ścian - dosłownie. Kiedy zaczynasz odkrywać mroczne tajemnice domu, uświadamiasz sobie przerażający fakt: NIE JESTES SAM!!!



www.scratches.gameranking.pl

WAR WORLD PL



54

War World to planeta poświęcona na konflikty i bitwy. Świat gdzie bitwy stacają między sobą wojownicy w potężnych meach. Gra łączy w sobie szybką akcję i sterowanie z widokiem z 3 osoby. Zmierz się z przeciwnikami mając do dyspozycji 50 różnych typów

broni, od krótko dystansowych karabinów maszynowych i laserów, przez granatniki, aż po śmiercionośne wyrzutnie rakiet dalekiego zasięgu. Wygraj albo zgini!



www.warworld.gameranking.pl

BONEZ ADVENTURES PL



29

Od czterech tygodni wykopujemy zasypany grobowiec kupca żyjącego prawdopodobnie ok. 1,500 r.p.n.e. Nie jest zbyt zachowany ani niezwykły. Niedługo nasze pozwolenie na wykopy się skończy i będziemy musieli wrócić do Anglii. Oto jak zaczyna się pamiętnik młodego archeologa Maca Boneza.



www.bonez.play.pl

WWW.PLAY.PL > SPRAWDŹ CENY

PC • PS2 • AKCESORIA • FILMY DVD • KSIĄZKI • PROGRAMY KOMPUTEROWE

PS2

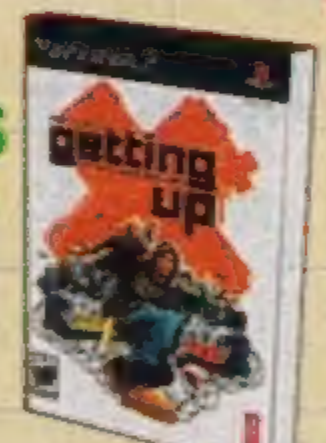
SHADOW OF THE COLOSSUS

179



MARC ECKO'S GETTING UP

179



TOCA RACE DRIVER 3

169



SYBERIA 2

49



NAJTAŃIEJ

GOD OF WAR

59



BLACK

179



SUIKODEN TACTICS

179



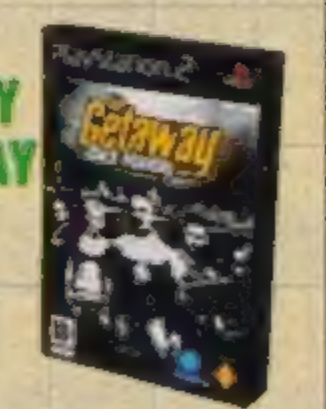
EYE TOY PLAY 2 + KAMERA

129



THE GETAWAY BLACK MONDAY

59



ZAPOWIEDZI



29

Wersja standard: 19



29 Wersja deluxe

AIR CONFLICTS PL

Wersja standard: 19



29 Wersja deluxe

80 DNI PL

Wersja standard: 19



29 Wersja deluxe

LOCOMANIA PL



29

ALICE PL

Zamówienia proszę składać:

1. www.play.pl
2. SMS - 604 100 500
3. tel. 022 313 28 10; 11, 022 832 54 30; 31
4. FAX (22)833 39 61
5. SKLEP PLAY.pl W-wa 01-652 Potocka 14paw.3

SPRZEDAŻ HURTOWA: (22)313 28 06



OFERTA nr.94 MARZEC 2006

Koszta przesyłki:
Poczta KURIERSKA GLS: doręczenie w 1-2 dni robocze - 9.90zł!
Doręczenie w 24 godziny - 11.90zł (nie dotyczy weekendu)
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu!
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej
Ceny aktualne na dzień: 23.3.2006

SZUKAJ W KIOSKU

W KIOSKU

MAXGAME 2/2006

3 pełne wersje:

TRUCKER PL

MONSTER TRUCK FURY

TANK O BOX PL



19zł



Zasiądź za kierownicą któregoś z najczęściej spotykanych w Polsce wozów i wyrusz w podróż po polskich drogach i bezdrożach! Samochody można poddawać modyfikacjom, m.in. takim jak: zmiana rodzaju malowania, dodanie dopalacza, czy przyciemnionych szyb. Tryby gry: trening, wyścig z przeciwnikiem do celu, wyścig na zamkniętej trasie oraz przewóz towaru w dane miejsce. Wierze zostały oddane różne pory dnia oraz warunki pogodowe.

www.TRUCKER.play.pl



SYRENKA RACER PL - ZNOWU pokazujemy że POLAK POTRAFI. Nowy Engine - nowe trasy - dużo "SKARPEK". Musisz uczestniczyć w tym wydarzeniu!



9zł

SZUKAJ W KIOSKU

CD MANIAK 2/2006

XL

5 pełnych wersji:
SYRENKA RACER PL
3D LIVE POOL
SNOW WAVE
DYKTANDO
BOWLING..



RPG: WARLORDS B.3 PL



15zł

SZUKAJ W KIOSKU

MAXGAME EXTRA 1/2006

5 pełnych wersji:
WARLORDS BATTLECRY 3 PL
CEEBOT PL
PC TOOLS PL
WWW STUDIO



Bloodline: Uspione zło

PEŁNA
WERSJA

To gra dla ludzi o mocnych nerwach, dzieło czeskiego studia Zima Soft. Łączy to, co najlepsze w grach z gatunku FPS: dynamiczną akcję, duży wybór broni i zastępy przeciwników – z tym, co sprawia, że tak lubimy survival horrory – czyli z mrocznym klimatem.

Wcielasz się tu w postać adwokata, który rozwiązuje tajemnicę masowego mordu w szpitalu psychiatrycznym. Będziesz musiał dokładnie przeszukać budynek szpitala, a także inne lokacje przeniesione żywcem z klasyki filmów grozy – cmentarz, katakumby, kamieniołom. Zagadka morderstw jest zawiła i niejednoznaczna, a by ją rozwiązać, będziesz musiał wykazać się nie tylko reflekssem, ale również umiejętnością logicznego myślenia. **Masz odwagę zmierzyć się z Bloodline?**



Tin Soldiers: Alexander the Great

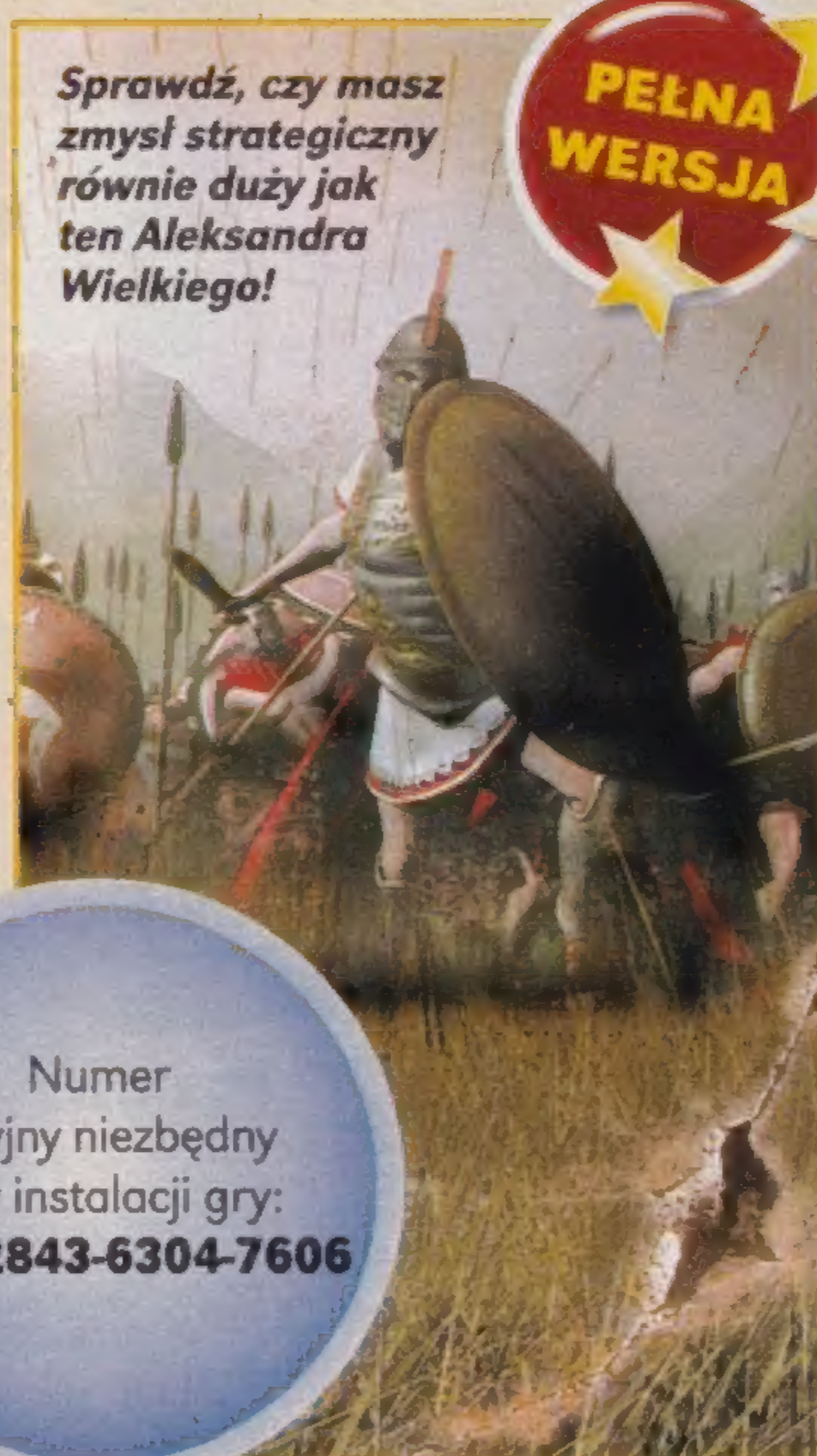
Ciekawostka dla wszystkich fanów strategii – gra przedstawiająca historyczne bitwy Aleksandra Wielkiego, w której przesuwasz... ołowiane żołnierzyki, miniaturki wojska macedońskiego wodza. Choć produkcja powstała w niewielkim studiu, nie znalazła też żadnego dużego dystrybutora, czasopisma i serwisy branżowe oceniły ją bardzo wysoko – średnia ocen przekracza 80%, a prestiżowy angielski magazyn PC Gamer wystawił jej aż 89%.

Taki oryginalny pomysł – wykorzystanie figurek i trójwymiarowych dioram – można było zrealizować tylko w postaci strategii turowej. By jednak zachować dynamikę rozgrywki, zastosowano w grze ciekawy system, w którym gracze wydają swoje polecenia jednocześnie, a potem obserwują, jak rozkazy są wykonywane przez miniaturki. Wpływa to w ciekawy sposób na strategię, potęgając niepewność co do posunięć przeciwnika. Przeżyj sam bitwę pod Tebami, walkę z Dariuszem III, podbój Imperium Perskiego i wielką potyczkę pod Hydaspes – **może okazać się, że jesteś lepszym strategiem od Aleksandra?**

Sprawdź, czy masz zmysł strategiczny równie duży jak ten Aleksandra Wielkiego!

PEŁNA
WERSJA

Numer seryjny niezbędny przy instalacji gry:
4593-2843-6304-7606



Sprawdź koniecznie!

Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie II

To demo zamieściliśmy tylko na płycie DVD, ale mamy na to dobre wytłumaczenie – **zajmuje prawie półtora gigabajta**, czyli więcej niż dwie płyty CD. To najlepszy dowód na to, że standardowe kompaktki przechodzą już do lamusa – kto jeszcze nie ma, powinien jak najszybciej kupić na pęd DVD.



Demo wielkości 1,5 GB... Czy warto je instalować? Sprawdź!

Cloud

Niezwykła gra freeware'owa! Jej bohaterem jest mały chłopczyk o niebieskich włosach, który fruwa na niebie niczym Piotruś Pan, bawiąc się z chmurami. Na pewno niektórym się nie spodoba – dla nich mamy pełną wersję gry Bloodline: Uspione zło – ale jesteśmy przekonani, że wielu z was Cloud przypadnie do gustu. Z powodów technicznych tę grę mogliśmy umieścić tylko na płytach CD – postaramy się zamieścić ją na naszym DVD za miesiąc.



War World

Świetna gra akcji z wielkimi robotami bojowymi w roli głównej! Jeśli pamiętasz stare symulacje typu MechWarrior albo Earth Siege, a jednocześnie lubisz produkcje, które dostarczają dużą dawkę adrenaliny, War World na pewno przypadnie ci do gustu.



Zawartość płyt CLICK! 04/2006

CD1

• Pełna wersja:
Bloodline: Uspione zło

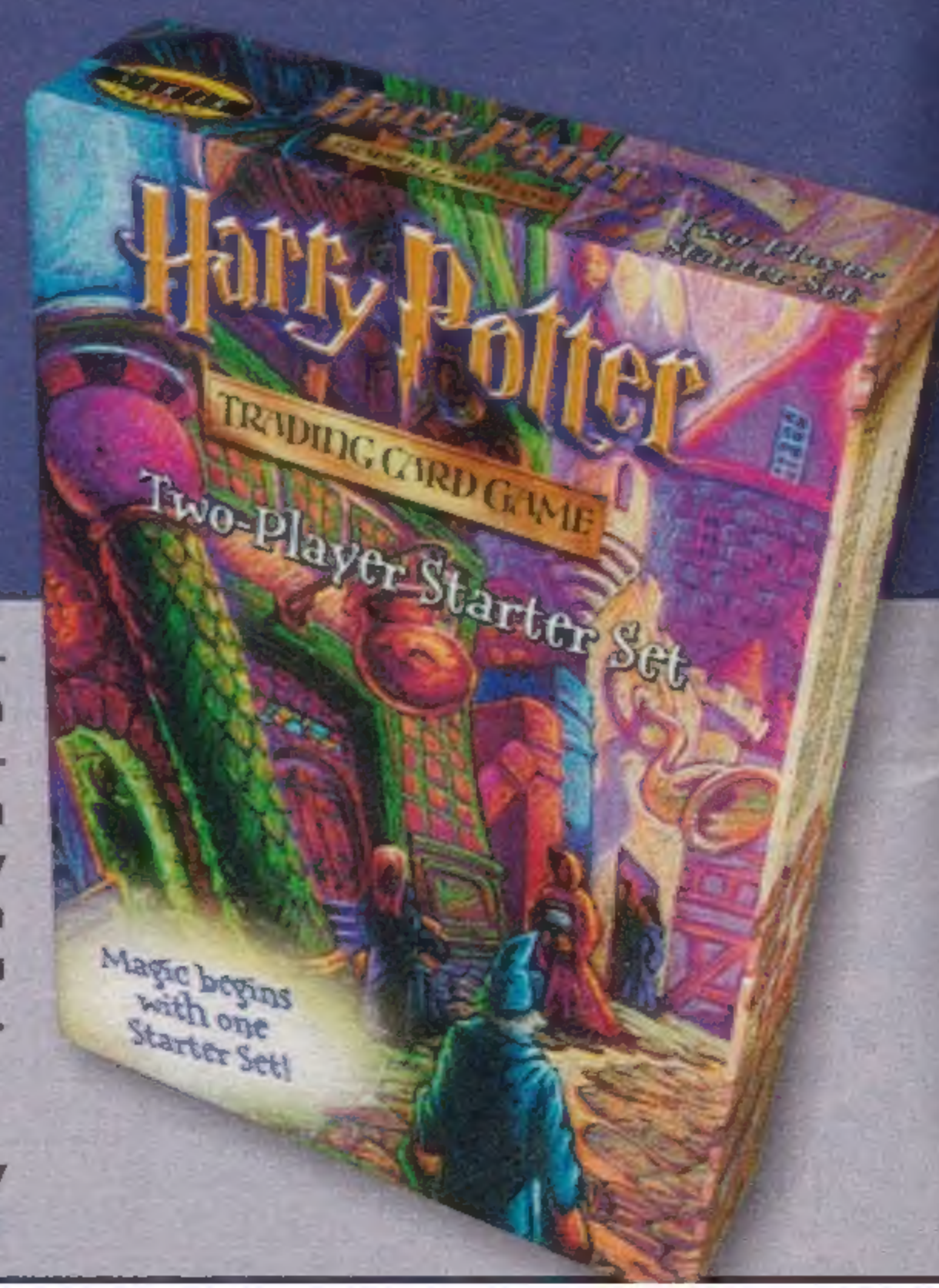
CD2

• Pełna wersja:
Tin Soldiers: Alexander the Great
• Wersje demo:
Loco Mania
Animusha 3: Demon Siege
War World
• Freeware:
Cloud
• Tapety:
Marc Ecko's Getting Up
Stranger
War on Terror

DVD

• Pełne wersje:
Bloodline: Uspione zło
Tin Soldiers: Alexander the Great
• Wersje demo:
Commandos: Strike Force
Loco Mania
Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie II
Onimusha 3
Shadowgrounds
The Movies
War on Terror
War World
• Tapety:
Marc Ecko's Getting Up
Stranger
War on Terror

Dodatek do wersji DVD - kolekcjonerska gra karciana Harry Potter



Gra karciana Harry Potter pozwala przeżyć na własnej skórze wszystkie przygody opisane w książkach J.K. Rowling! Gracz wciela się w ucznia Szkoły Magii i Czarodziejstwa Hogwart, gdzie „pobiera” lekcje magii, rzuca czary i zaklęcia, a przy okazji zmaga się z innymi graczami-czarodziejami, w rozgrywkach jeden na jednego.

Gra przeznaczona jest dla 8-14-letnich fanów Harry'ego Pottera oraz dla rodziców, którzy chcieliby bawić się razem ze swoimi pociecha-

mi – ma proste do przyswojenia zasady dzięki czemu jest bardzo łatwym i przyjemnym wejściem w świat kolekcjonerskich gier karcianych. Aby rozpocząć zabawę, niezbędna jest talia podstawowa. My dodajemy pakiety z zestawami dodatkowymi – a w przyszłym numerze, również do wersji DVD, dołączona będzie specjalna mata ułatwiająca grę. Hogwart czeka – na Ciebie!

Więcej informacji o grze karcianej Harry Potter znaleźć można na stronie www.isa.pl.



Nadchodzi nowy wymiar rozrywki...



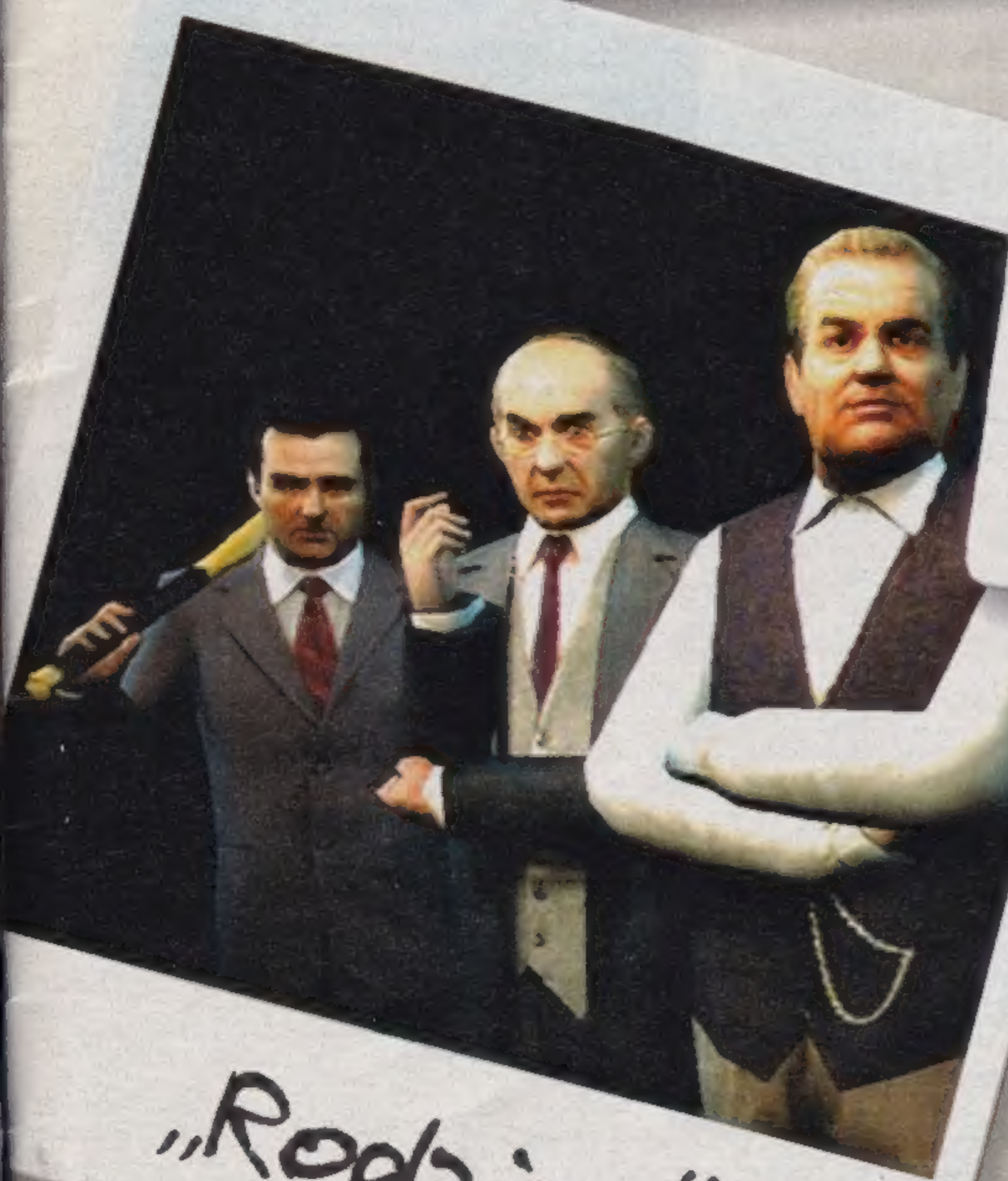
Groza z podziemi



Adrenalina



Żar tropików

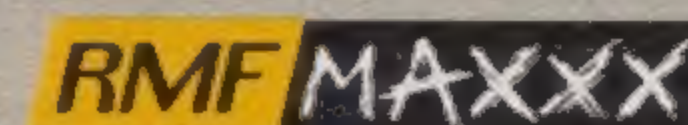


„Rodzina”



Kumple!

Zagraj na swoich emocjach... www.nwr.pl

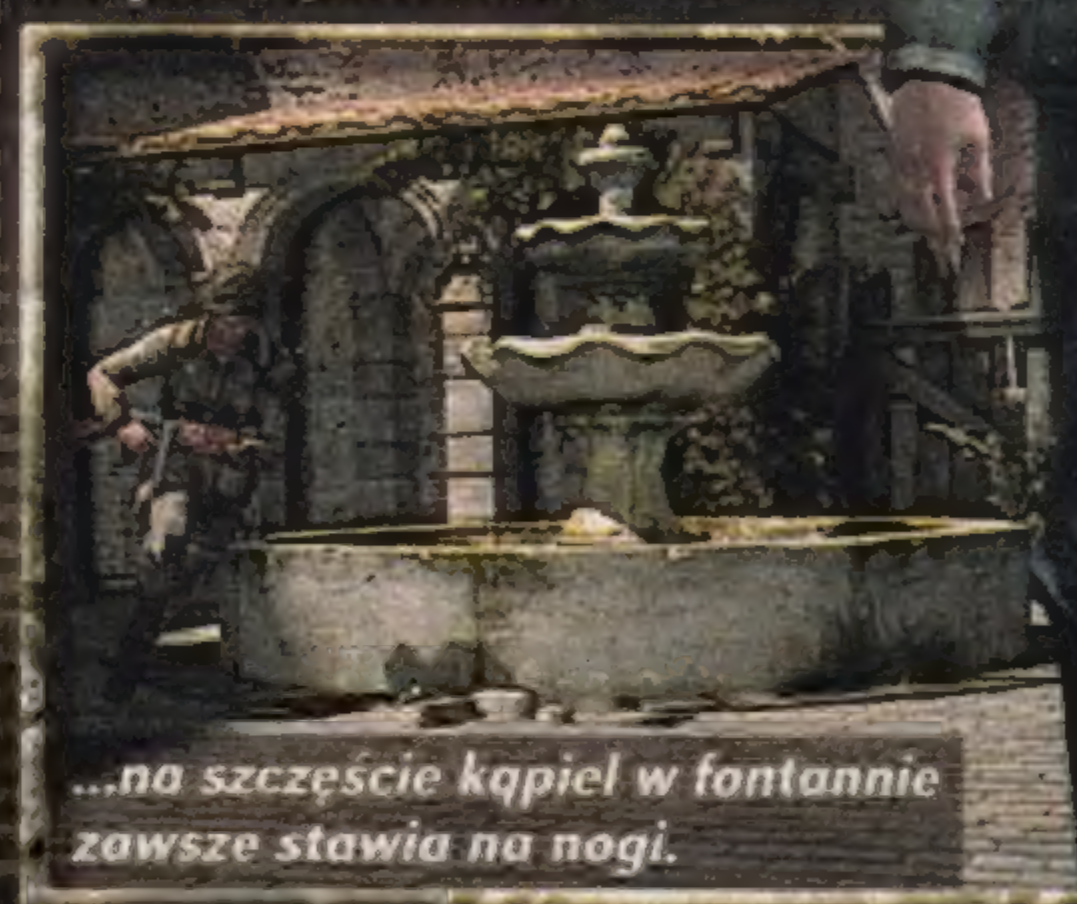


MEDAL OF HONOR AIRBORNE™

Jeszcze w tym roku na ekranach naszych monitorów wyląduje nowa część serii Medal of Honor. Będzie to prawdziwy desant z powietrza...

Po rewelacyjnej, firmowanej przez Activision grze Call of Duty 2 koncern Electronic Arts stanął przed nie lada wyzwaniem – trzeba było wymyślić coś, co przywróciłoby palme pierwszeństwa należącej do niego marce Medal of Honor. Na dodatek musiał to być pomysł nowy i oryginalny, bo wszystkie tradycyjne patenty na FPS-a osadzonego w realiach II wojny światowej Call of Duty 2 wykorzystał już w 100%. Okazuje się jednak, że w EA pracują niezłe „mózgi” – ekipa odpowiedzialna za Medal of Honor: Airborne wymyśliła coś, co jest jednocześnie proste i genialne.

Tego rzeczywiście jeszcze nie było – w MoH: Airborne misje bojowe nie będą rozpoczynać się na ziemi, już w strefie walki, a jeszcze w powietrzu, przed dotarciem na miejsce zrzutu. **Każdy kolejny poziom gry będzie się więc zaczynał od interaktywnej sekwencji skoku spadochronowego** – sam zdecydujesz o tym, w którym dokładnie momencie wyskoczyć z samolotu, będziesz też miał wpływ na kierunek lotu spadochronu, a co za tym idzie – również miejsce lądowania.



...na szczęście kąpiel w fontannie zawsze stawia na nogi.

Podczas opadania będziesz mógł rozejrzeć się po polu walki – oczywiście na tyle, na ile pozwoli ci widoczność, ograniczona chmurami, dymem czy ciemnością – i skierować spadochron w to miejsce, które twoim zdaniem pozwoli ci wykonać misję. To tym bardziej ważne, że kolejne poziomy mają być całkiem spore, a jednocześnie będą oferowały dużą swobodę przemieszczania się. Dzięki temu, choć misje ułożone będą fabularnie w jednym, ustalonym porządku, **rozgrywka będzie w dużym stopniu nieliniowa** – główne zadanie wykonać będzie można na kilka sposobów.

W ciekawy sposób rozwiązano kwestię celów dodatkowych. Przed desantem, jeszcze na lotnisku, otrzymujesz tylko wskazówki dotyczące głównego zadania i ogólne informacje wywiadowcze o strefie zrzutu. **Dostaniesz zadania poboczne do wykonania, jeśli przemierzając strefę walki, trafisz w odpowiednie miejsce** – np. dotrzesz do niemieckiego składu z amunicją, który będziesz musiał wysadzić w powietrze. Tu po raz kolejny „zagra” swoboda w przemieszczaniu się po poziomach i ich wielkość.

Bohaterem gry będzie Boyd Travers, szeregowiec w formacji 82nd Airborne Division. To najbardziej bohaterski wśród wszystkich amerykańskich oddziałów desantowych – jego żołnierze zyskali nawet

Uważaj, z kim imprezujesz. Czasem możesz obudzić się w obcym miejscu z dużym bólem głowy...



określenie „strażników honoru”. Podczas II wojny światowej „osiemdziesiąta druga” skakała nad Sycylią i Salerno we Włoszech, nad Normandią we Francji oraz nad Holandią podczas operacji Market Garden – misje wzorowane na tych historycznych wydarzeniach na pewno pojawią się w grze.

Świeży pomysł, najnowocześniejsze technologie, doświadczenie zespołu – to wróży Airborne bardzo dobrze.

Wierność realiom to zresztą jedna z tych cech MoH: Airborne, którą twórcy mocno się chwala. Ekipa pracująca nad grą poświęciła wiele czasu, by odwzorować mundury, insygnia i broń wykorzystywane przez spadochroniarzy. Przy okazji okazało się, że amerykańscy żołnierze często samodzielnie usprawniali wykorzystywane przez siebie uzbrojenie – i będzie to również oddane w grze. Każda z broni będzie miała około 10 modyfikacji, w większości będą to właśnie samoróbki, np. przyklejane taśmą dodatkowe magazynki.

Airborne ma również wyglądać tak jak żaden FPS do tej pory.

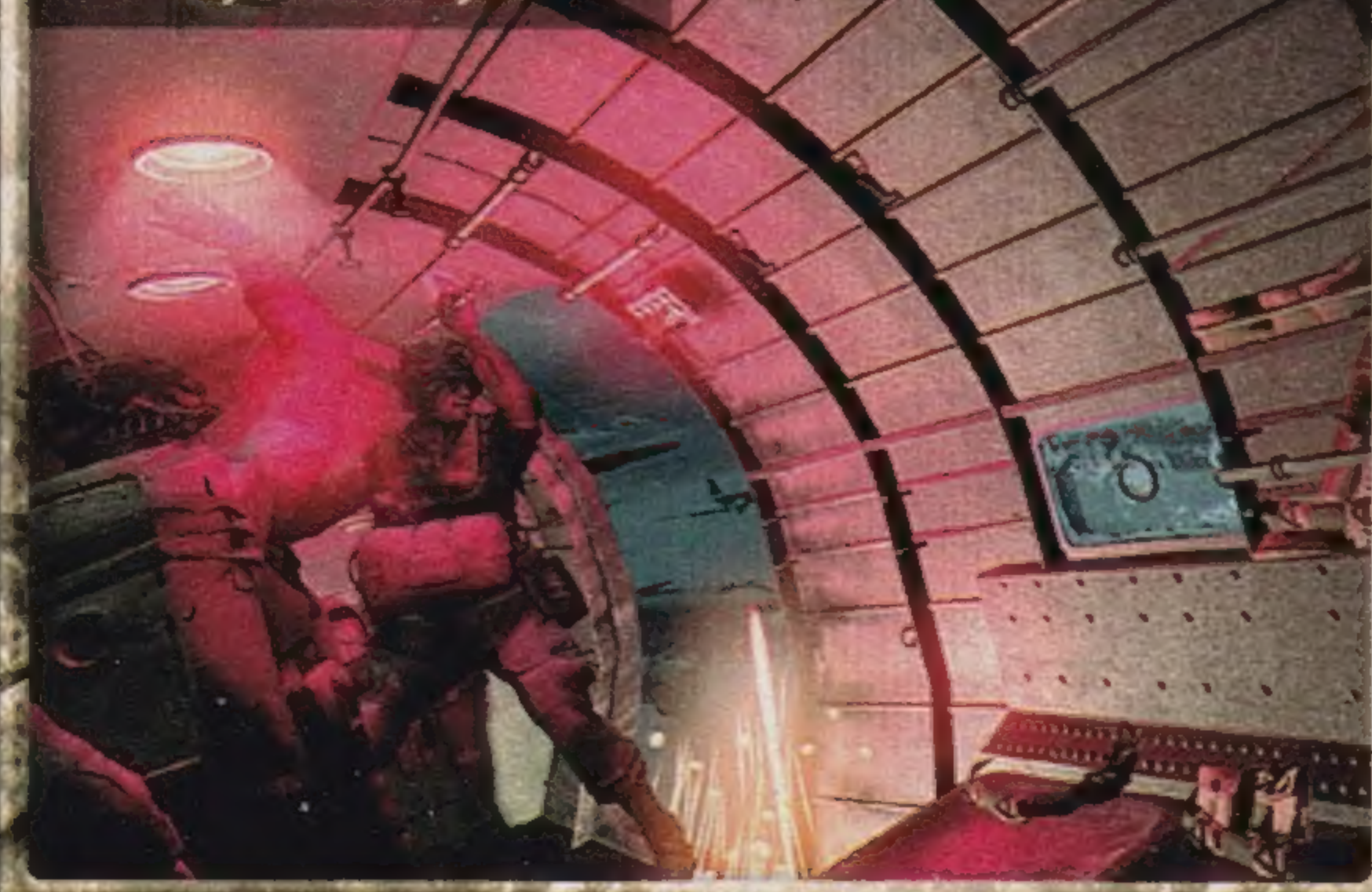
Skok na bank?!?

Gra szykuje się równocześnie na PC i konsole nowej generacji, dzięki czemu możliwości grafików są praktycznie nieograniczone. Najwięcej pracy poświęcają oni temu, by żołnierze wyglądali jak najbardziej „ludzko” i wykorzystują do tego wszystkie najnowsze techniki animacyjne i technologie teksturowania.

Świeży pomysł, najnowocześniejsze technologie, doświadczenie zespołu pracującego nad grą – to wszystko wróży MoH: Airborne bardzo dobrze. Do tego tematu na pewno będziemy wracać, a nowych informacji można spodziewać się po targach E3, na których gra będzie po raz pierwszy publicznie zaprezentowana.



Różowe światło, a za oknem noc – czy to Walentynki?



Piękny widok. Szkoda, że ostatni... w twoim życiu.



Medal of Honor: Airborne

Producent:
EA LA

Dystrybutor PL:
EA Polska

<http://www.moh.ea.com/>

Premiera: IV kwartał 2006

Gatunek: FPS



pomysł ze skokami spadochronowymi
• oprawa graficzna • modyfikowalne broń
• rozległe poziomy



każda misja ma zaczynać się od skoku
– a 82. skakała w czasie wojny tylko cztery razy...

Electronic Arts rusza do kontrafensy... z powietrza. Czuć nowe pomysły i energię – Airborne zapowiada się wyjątkowo interesująco.

SID MEIER'S CIVILIZATION IV



„Jedna z najlepszych gier, w jakie grałem w całym swoim życiu!”

Ocena: 9+/10



„Nowa królowa gier strategicznych. Civilization IV to gra wybitna.”

Ocena: 5+/6



„To już nie jest strategia roku, ale strategia kilku ostatnich lat”

Ocena: 9,6/10



POLSKA EDYCJA GRY JUŻ W KWIETNIU!



POLSKA EDYCJA GRY TO:

- Angielska wersja gry na płycie DVD.
- Dodatkowy płyta CD z patchem polonizującym grę do wersji z napisami.
- Kompletny drukowany poradnik do gry.
- 224-stronicowa instrukcja w języku polskim.
- Drukowane drzewko technologii.
- Cena 99,90 PLN.

Uwaga! Informacja dla klientów, którzy zakupili wcześniej angielską wersję gry. W momencie premiery polskiej edycji Civilization 4 na stronie www.cenega.pl dostępny będzie bezpłatny patch polonizujący grę, działający tylko z oryginalną, angielską wersją gry.

200 BC

216 AD

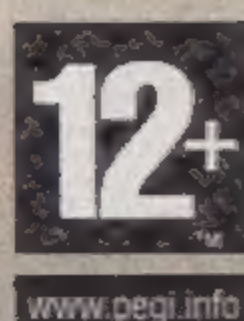
1468

1894

1945



www.CivIV.com

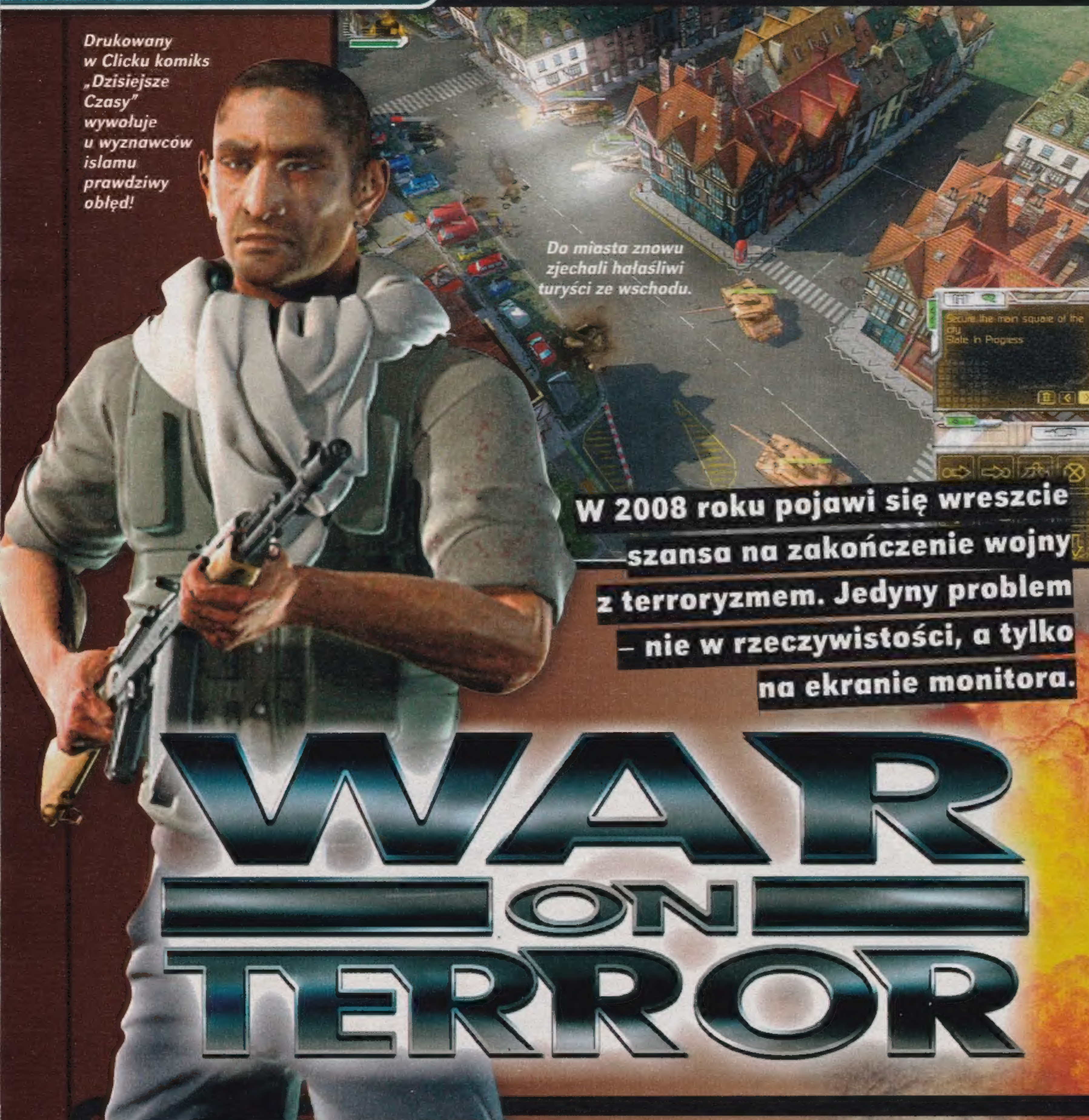


KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

99,90
PLN



Drukowany w Clicku komiks „Dzisiejsze Czasy” wywołuje u wyznawców islamu prawdziwy obłęd!



Do miasta znowu zjechali hałaśliwi turyści ze wschodu.

W 2008 roku pojawi się wreszcie szansa na zakończenie wojny z terroryzmem. Jedyny problem – nie w rzeczywistości, a tylko na ekranie monitora.

WAR ON TERROR



W samo południe na kosmodromie.



Poranne zaprawy w obozie bywają męczące.



Postój na siku?

O sadzanie gier w bardzo niedalekiej przyszłości ma swoje wady i zalety. Przede wszystkim, gracz bardzo szybko może zweryfikować wizję programistów i stwierdzić, że życie bywa znacznie ciekawsze (lub nie), z drugiej strony daje trochę do myślenia nad aktualnymi wydarzeniami i ich przyszłymi konsekwencjami.

War on Terror będzie taktycznym RTS-em, w którym pokierujesz jedną z trzech frakcji: World Forces (światowym sojuszem przeciw terroryzmowi), armią chińską (Chińczycy nie wstąpili do sojuszu, są potęgą militarną, która może radzić sobie samodzielnie) lub The Order. Ta ostatnia organizacja to **zjednoczone siły światowego terroryzmu, które stały się potężnym przeciwnikiem**. Dysponują nowoczesnym sprzętem wojskowym (oczywiście nikt nie wie skąd i za czyje pieniądze...) i **atakują największe metropolie świata**.

Duży nacisk został położony na realizm. Podczas trzech kampanii rozegrasz 23 misje, a wśród nich znajdą się np. **walki w centrum Mexico City, na kazachskim kosmodromie, w opactwie Canterbury, w San Francisco czy u stóp wieży Eiffla**. Zadania nie będą skomplikowane (atak, obrona, zajęcie punktów strategicznych itp.), a za każdą zniszczoną jednostkę przeciwnika otrzymasz punkty doświadczenia.

W grze nie będzie ekonomii, nacisk położony zostanie na sprawną eksterminację. Wspomniane wcześniej punkty doświadczenia przydadzą się pomiędzy kolejnymi zadaniami, kiedy w specjalnym menu dokupisz dodatkowe oddziały, a więc liczba jednostek w kolejnych misjach zależeć będzie tylko od twojej skuteczności w walce.

Do dyspozycji otrzymasz całkiem spory arsenał – **ponad 60 nowoczesnych jednostek piechoty, pojazdów i lotnictwa**. Wśród nich znajdą się popularne współcześnie samochody opancerzone Hummer i śmigłowce Apache, a także nowoczesne pojazdy niestosowane jeszcze na szeroką skalę, ale bę-

dące w fazie testów, jak chociażby czołg uzbrojony w broń mikrofalową (potężne narzędzie mordy, które niestety nie podgrzewa pizzy). Dla każdej jednostki będziesz mógł rozwinąć kilka spośród 70 umiejętności bojowych (zależnie od zdobytych punktów), zwiększających ich skuteczność.

W grze nie będzie ekonomii, nacisk położony zostanie na sprawną eksterminację wroga.

Graficznie War on Terror zapowiada się bardzo przyzwoicie. **Gra budowana jest na silniku Walker Mark 3 zastosowanym przez Digital Reality już we wcześniejszych produkcjach – Desert Rats vs. Afrika Korps oraz D-Day**. Obecnie jednostki są bardzo szczegółowe, a wygląd pojedynczych żołnierzy piechoty prezentuje się znakomicie, podobnie jak efekty ognia i wybuchów. Wzorowane na autentycznych miejscach lokalizacje wyglądają natomiast bardzo realistycznie (na stronie gry znalazł się nawet miniquiz, w którym trzeba rozpoznać, który obrazek jest oryginalnym zdjęciem, a który został wygenerowany przez silnik WoT).

W trybie multiplayer otrzymasz 20 map, na których zmierzy się do ośmiu graczy jednocześnie, mając 6 trybów rozgrywki do wyboru, w tym m.in. Convoy, Capture the Flag czy King of the Hill. **Dzięki edytorowi map dla trybu single War on Terror będzie grywalny nawet po zakończeniu podstawowej kampanii**.

Digital Reality zrobiło już kilka porządných strategii wojennych, chwalonych przez graczy. WoT zapowiada się również całkiem nieźle i nie powinien zawieść. Wkrótce każdy będzie

mógł przyłożyć terrorystom – w wersji demo już teraz (patrz: nasze CD/DVD).

War on Terror

Producent: Digital Reality Dystrybutor PL: brak

<http://www.waronterror.de/>

Premiera: kwiecień 2006

Getunek: RTS

dynamiczna rozgrywka i mało ekonomii • duża liczba jednostek • realistyczne scenerie

znowu walka z terrorystami • w poprzednich grach Digital Reality szwankowała SI przeciwników – oby to poprawiono

Zapowiada się całkiem przyzwoita strategia, która dzięki aktualnej tematyce i realistycznym lokacjom może być bardzo emocjonująca.

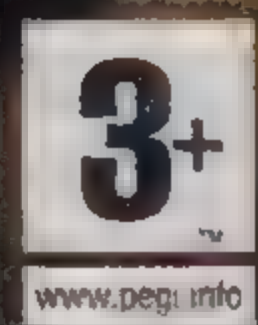
A hand is visible in the upper right corner, holding a dark, textured suitcase. The background consists of wooden stairs with a light-colored railing. The overall lighting is soft and warm.

**TWOJE
NOWE
DZIECKO!**

Już w kwietniu!

CHAMPIONSHIP manager 2006

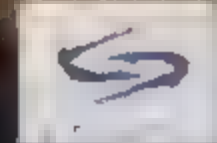
www.championshipmanager.com
www.cm.gry-online.pl



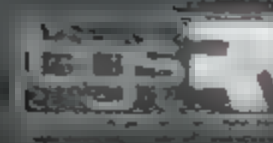
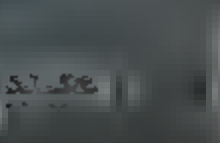
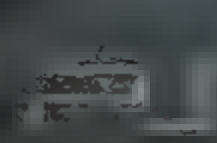
KUPIJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.Stieja.com.pl



99.90
Full



PlayStation 2



Zły senator skrzętnie
skrywa tajemnice
swojego mrocznego
wnętrza...

Wiejskie potańcówki zawsze gromadzą
całą okolicę...

...ale do końca zostają tylko nieliczni.

Dotąd tworzyli RTS-y w realiach II wojny światowej,
teraz próbują swych sił w świecie fantasy.

Kto? Mowa o Fireglow Games, twórcach serii gier strategicznych spod znaku Sudden Strike. Obecnie, równoległe z Sudden Strike 3, w studiu tym powstaje ciekawe połączenie RTS-a z RPG i... typową siekaniną – osadzony w krainie fantasy Stranger.

Gra oferuje zestaw fabularnie powiązanych ze sobą misji (np. zajęcie wioski, zabicie wszystkich przeciwników, zdobycie artefaktu), w których pokierujesz kilkudziesięcioma jednostkami naraz. Będzie je można wynajmować w neutralnych osadach lub „wyprodukować” w swojej własnej.

Jednostki te (z wyjątkiem bohaterów i najemników, którzy od razu będą posiadali podstawowy ekwipunek) będzie trzeba samodzielnie uzbroić. To od ciebie będzie

zależało, jakie wyposażenie otrzyma dany rekrut – zdecydujesz także, czy zostanie wojownikiem, czy magiem. Twój podwładni otrzymają w walce punkty doświadczenia: wydając je, rozwiniemy ich umiejętności (atak bliski i daleki, obrona).

Twórcy serii Sudden Strike szukają ciekawe połączenie RTS-a z grą RPG i... typową siekaniną.

na oraz specjalne np. ogluszenie lub osłupienie). Dodatkowo **każda postać będzie posiadała własny ekran ekwipunku, a bron będziesz mógł wymieniać pomiędzy wojakami.**

Najważniejszą jednostką będą bohaterowie – ich dodatkową zaletę stanowią będą rzucane przez nich potężne czary. Magię podzielono na ofensywną i defensywną – czasem jednak to rozgraniczenie

nie jest oczywiste, np. w przypadku tarczy ogniowej, która nie tylko chroni, ale i zadaje obrażenia wrogom. **Aby móc rzucać czary, konieczne będzie zdobycie magicznych kryształów – surowca świata Strongera.**

Pisząc o surowcach, warto wspomnieć o konstrukcji świata

gry. Będzie się on składał z dwóch poziomów

jasnej i zaludnionej powierzchni oraz mrocznych i pełnych skarbów podziemi. Na obu będzie można zdobyć różnokolorowe kryształy, których używa się poza rzucaniem czarów – przy budowie osad, najmowaniu wojowników i magów, w handlu, a także przy produkcji uzbrojenia. Ponieważ jest to surowiec cenny i rzadko spotykany, walki o źródła kryształów będą stanowiły jeden z najważniejszych elementów gry.

Jak dotąd znane są trzy grywalne nacje. Dwie z nich to zielone, przypominające nieco orki klany: Hasskora (niewielkie i skoczne) i Kradlaug (bardzo waleczne oraz brutalne). Trzecia rasa prezentuje się natomiast trochę komicznie. **Bolperidowie to niscy, dobrze uzbrojeni myśliwi o brązowej skórze, którzy przypominają... garbatego jamnika.** Na polu walki nie widac póki co większych różnic pomiędzy rasami, jednostki wyróżnia tylko uzbrojenie – graficzne przedstawienie wszystkich nacji to element, który twórcy będą jeszcze musieli dopracować.

Przemieszczając się po świecie gry, napotkasz jednostki neutralne i watahy stworów. Wśród nich ciekawie zapowiada się potężny i głupi Hludd, kosecisty Zulak z talią jak modelka i twarzą jak jej od dwóch lat zmarła babcia, gigantyczny pajak Grukkar czy jednooki Aglur. Część napotkanych monstrów będziesz musiał pokonać,

aby przejść dalej, niektóre natomiast z własnej woli (wspartej czasami kilkoma trzosiemi złota) przyłączą się do ciebie. **Na mapie pojawią się również neutralne wioski zarządzane przez komputer.** W kontaktach z nimi to skuteczność dyplomacji zadecyduje, czy sąsiedzi napadną na twoją osadę, czy też zdecydują się na handel i umożliwią ci najmowanie swoich wojaków.

Oprawa graficzna wygląda bardzo przyzwoicie i przypomina Warcrafta 3 lub Etherlords 2 – choć w porównaniu z nadchodzącym Warhammer: Mark of Chaos może ona jednak wypaść dość blado. **Pomysły ekipy z Fireglow wydają się jednak na tyle ciekawe,** że odpowiednio dopracowane przyciągną graczy znacznie skuteczniej niż nawet najlepsza grafika.

Szach i mat!

Stranger

Producent:
Fireglow Games

Dystrybutor PL:
brak

<http://www.stranger-game.com/>

Premiera: 2006

Ciekawe pomysły i możliwości



ciekawe pomysły • możliwość decydowania o uzbrojeniu każdej jednostki • dwupoziomowy świat gry



wygląd i różnicowanie jednostek i nacji nie są jeszcze dopracowane

Czy twórcy Sudden Strike'a będą w stanie zrobić dobrą strategię fantasy? To bardzo możliwe – trzymaj kciuki!

SUPERSELLER

TYLKO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY!

UZNANE, POLECANE, PEWNE!

PO RAZ PIERWSZY PO POLSKU!



HITMAN™ KONTRAKTY

URU™ KOMPLETNE KRONIKI

DEUS EX INVISIBLE WAR™



SACRED PLUS

BLITZKRIEG ANTOLOGIA

KOZACY ANTOLOGIA

FAR CRY™

SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

THIEF DEADLY SHADOWS™

MYST IV™: OBJAWIENIE

PRINCE OF PERSIA™ DUSZA WOJOWNIKA

MAX PAYNE™ 2

GRAND THEFT AUTO™ VICE CITY

Więcej o serii SUPERSELLER i pełna lista tytułów na stronie www.superseller.pl

DOBRY ZAKUP

GRY OnLine

Gry komputerowe sygnowane znakiem „DOBRY ZAKUP” to najwyższej klasy produkty, polecane przez prestiżowy serwis internetowy GRY-OnLine.

KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU

www.sklep.cenega.pl

CENEGA

Wszystkie popularne gry
i dodatki
kompletny poradnik do gry

UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ!

49.90 zł

Oto kolejna okazja, by zostać potężnym herosem i walczyć z demonami. Tym razem jako... elf.

ELVEON

No, stary... Legolasa to ty nie przypominasz!

Elfy

Elfy to stworzenia znane z mitologii germańskiej i skandynawskiej. Ich wizerunki zmieniały się na przestrzeni wieków: bywały smukłe, przybierały postać młodych dziewcząt tańczących nocami nago na łąkach lub niewielkich chochlików, które wiążą grzywy koni i robią buty, gdy domownicy śpią. Obecny wizerunek elfa zawdzięczamy głównie J.R.R. Tolkienowi oraz światom stworzonym na potrzeby papierowego systemu RPG Dungeons & Dragons.

wadziły do obecnego stanu rzeczy. Dla elfickich rodów jest jednak nadzieja: zjednoczy je „wybraniec”, którym – jakżeby inaczej – jest postać kierowana przez gracza.

Rozgrywka ma być w Elveonie bardzo tradycyjna. Podążając za fabułą nakreśloną przez programistów, będziesz przede wszystkim toczył liczne pojedynki z przeciwnikami (w tym również innymi przedstawicielami rasy elfów), a nawet z demonami i... bogami. Grę rozpoczynasz sam,

Słowacy, jak wszyscy Słowianie, mają i ambicje, i fantazję. Dlatego pewnie średniej wielkości grupa programistów z Bratysławy rozpoczęła pracę nad projektem, który zgodnie z zapowiedziami twórców ma być konkurentem dla nadchodzącej gry Elder Scrolls IV: Oblivion. W rzeczywistości będzie to jednak nie konkurent, a co najwyżej następca, bowiem Elveon zobaczymy najprędzej latem przyszłego roku, a biorąc pod uwagę częste w branży poślizgi – może i znacznie później. Postęp prac nad tym tytułem warto jednak śledzić – już teraz, na wstępnym etapie produkcji, Elveon wygląda najlepiej ze wszystkich tworzonych obecnie gier RPG!

Akcja Elveona toczyć się będzie w świecie o nazwie Naon. Jest to miejsce zamieszkałe przez elfy, które kiedyś żyły w zgodzie, teraz jednak są po-



Byłeś grzeczny, więc pogłaszczę cię po brzuszku.

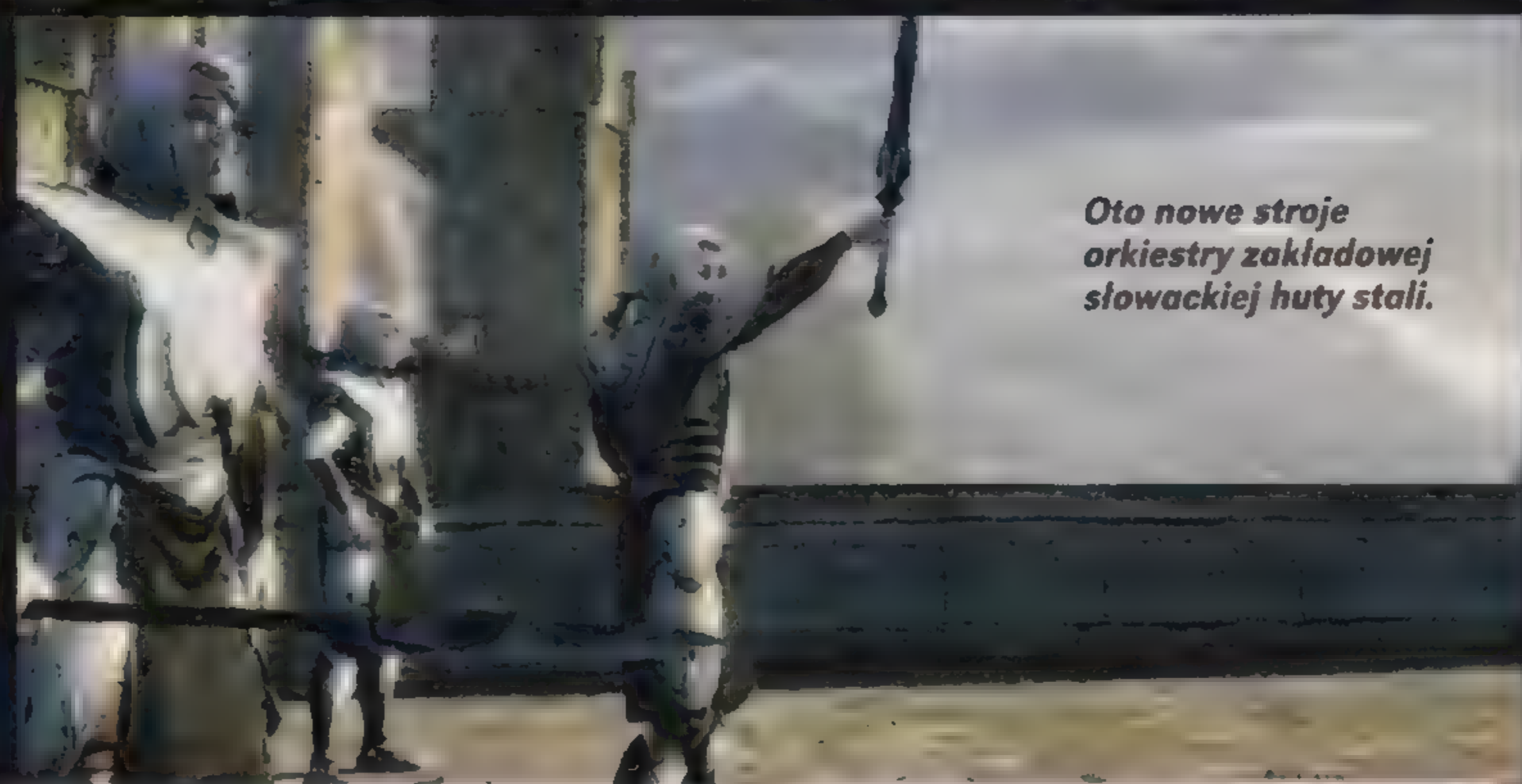
dzielone na wzajemnie zwalczające się frakcje. Cała historia oparta jest na pradawnej legendzie, oczywiście wymyślonej przez twórców i zawartej w równie fikcyjnej starożytnej księdze elfów – Elveonie.

Według niej 10 tysięcy lat wcześniej wśród zjednoczonych elfów żyli bogowie, którzy rozpoczęli budowę starożytnego miasta Nímathar. Pewnego dnia jednak bogowie opuścili miasto, pozostawiając w nim elfy. To wtedy zaczęły się właśnie, które dopro-

ale w jej trakcie zdobędziesz kompanów, którzy staną do walki u twojego boku. Ciekawe rozwiązanie towarzyszy wykonywaniu trudniejszych – bardziej widowiskowych – kombinacji ciosów (kombosów), kiedy to akcja w efektowny sposób spowalnia. Coś, czego nie widzieliśmy jeszcze w żadnej podobnej grze – za wyjątkiem starego Daggerfalla i MMORPG-a World of Warcraft – to możliwość dosiadanania zwi-



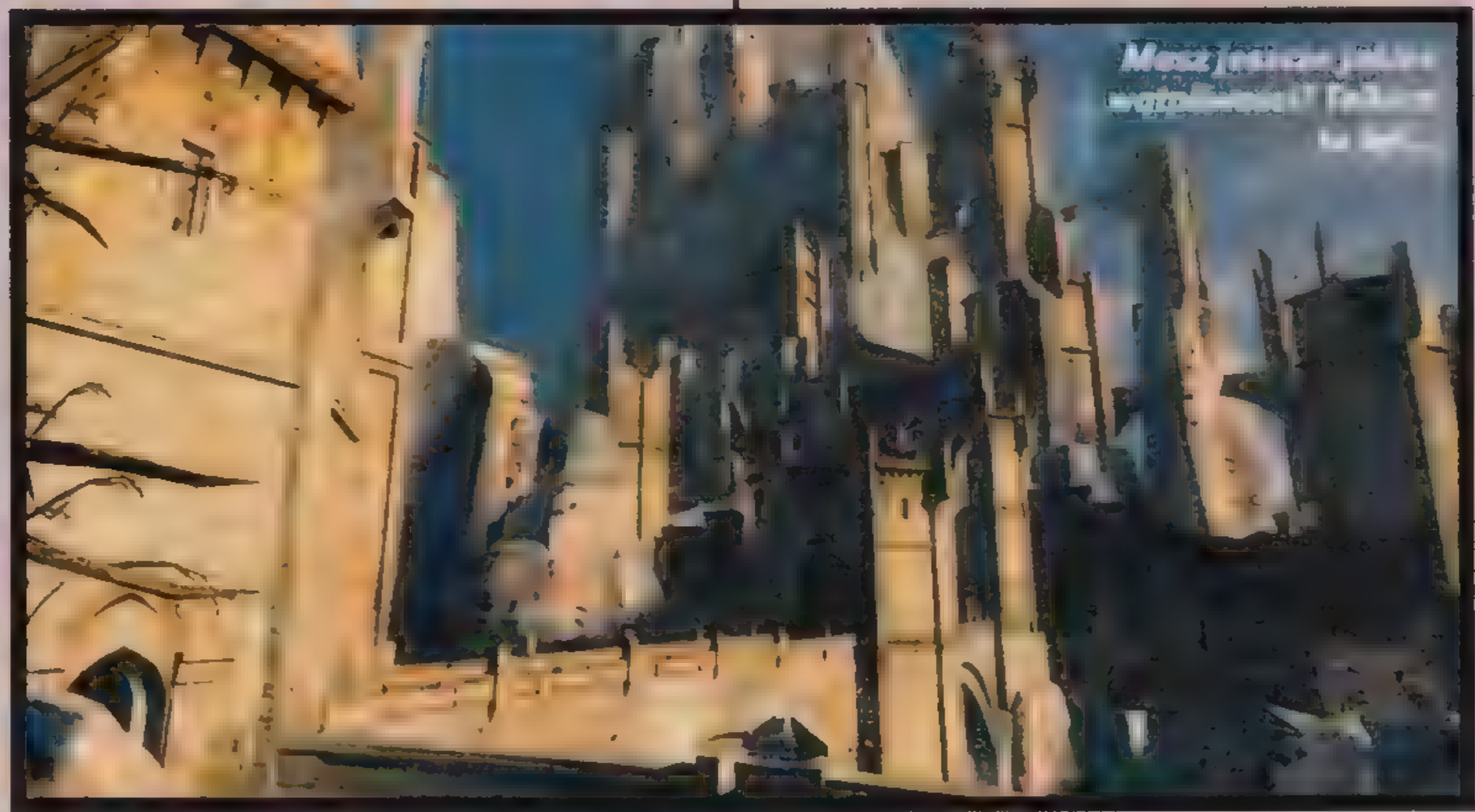
Elfickie wcielenie Króla Lwa.



Oto nowe stroje orkiestry zakładowej słowackiej huty stali.

rzut, w tym także potężnych orłów, na których możesz szybować pośród wystających znad chmur górskich szczytów.

nego engine'u. Wystarczy spojrzeć na screeny, by zauważyć, co było dla studia 10tacle inspiracją przy projektowaniu świata gry



Dołączysz do możliwości dosiadanania potężnych orłów, którymi będziesz szybować pośród górskich szczytów.

– miasto Nímathar, świat Naon, a także wygląd elfów kojarzy się w oczywisty sposób z obrazkami znanymi z ekranizacji

„Władcy Pierścieni”. Ładne!

Nie to jednak powoduje, że na Elveon warto czekać. Powstająca na PC i konsole nowej generacji gra korzysta z silnika Unreal 3 firmy Epic. Grafika najwyższych lotów? Oczywiście! Engine ten, ze względu na swoją wydajność i łatwość programowania, wyjątkowo przypadł do gustu programistom z 10tacle, dlatego zastąpili nim swój autorski silnik, na którym wcześniej bazowała gra. Choć gra jest w stosunkowo wczesnej fazie produkcji, to już teraz srebrno-złote zbroje elfickich wojowników, realistyczne twarze pokryte bliznami oraz zmarszczkami czy miecze, na których widać każdą rysę, prezentują się rewelacyjnie. Póki co dość sztywna pozostaje animacja postaci – wyglądają one, jakby wólcie mieli... zamiast kręgosłupów, a nie w rękach.

Oprawa graficzna Elveona będzie efektowna nie tylko ze względu na moc zastosowa-

Choć grę tworzy zespół bez większego doświadczenia, Elveon ma spore szanse, by stać się prawdziwym hitem – nikt jak dotąd nie zaserwował nam RPG-a rozgrywanego całkowicie w świecie elfów. Słowacy mają jednak fantazję...

Elveon

Producent: 10tacle studios Dystrybutor PL: brak

<http://www.elveon.net/>

Premiera: lato 2007

Platformy: PC, PS3, Xbox 360

grafika, grafika, grafika • inspiracja „Władcy Pierścieni” • jeszcze raz grafika

już sobie wyobrażam wymagania sprzętowe...

Elfy, bogowie, widowiskowe walki i grafika napędzana przez silnik Unreal 3. Jeszcze nie jesteś pewien, że warto czekać?



Niesamowite połączenie baśniowych pierwowzórów z
Hobbita i kosmicznych lokacji godnych rasowego Science Fiction

Ocena: 5/6

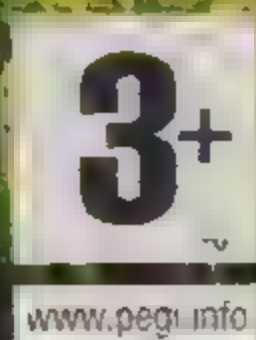


WIELKA PRZYGODA MAŁYCH BOHATERÓW KAMIEŃ

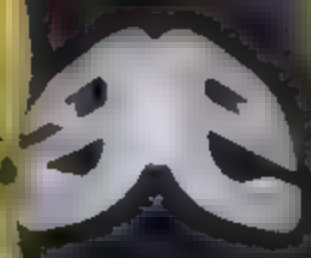
PORYWAJĄCA GRA KOMPUTEROWA DLA DZIECI
W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ



W SKLEPACH
OD 3 MARCA!



59,90
PLN



AMBIENT
ENTERTAINMENT
GMBH & CO. KG

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

4HEAD



www.mk.cenega.pl

MEDIEVAL II

TOTAL WAR™



Komputerowi strategzy wiedzą, jak wysoki poziom prezentuje seria Total War. Dobra wiadomość – jeszcze w tym roku zobaczymy jej kolejną odsłonę!

Otwarcie hipermarketu to ogromne przedsięwzięcie, które trzeba dobrze przemyśleć.

Wstydzą się, że tak pod ścianą stanęli?

Dość promocje jak zwykle przyciągnęły tłumy.



Na tę informację wszyscy fani gier strategicznych czekali od dawna. Obawy o przyszłość serii Total War wzbudziło przejęcie Creative Assembly przez koncern SEGA, znany raczej ze zręcznościowych produkcji na konsole niż poważnych strategii. Stały się one jeszcze bardziej uzasadnione, gdy już dla nowego wydawcy studio przygotowało grę akcji... nawiązującą do cyklu Total War (czyli Spartan: Total Warrior). Na szczęście pod koniec stycznia dostaliśmy wiadomość, po której fani odetchnęli z ulgą: nie dość, że **jeszcze w tym roku pojawi się nowa odsłona Total War, to po raz pierwszy w historii serii będziemy mieli do czynienia z prawdziwym sequelem!**

Medieval II ponownie przeniesie nas do średniowiecznej Europy, a dokładnie w lata 1080-1530. To bardzo burzliwy okres historyczny: krucjaty do Ziemi Świętej, najazdy barbarzyńców ze wschodu, aż w końcu wielkie odkrycia geograficzne z wyczynem Kolumba na czele. Gra nadal ma być podzielona na część strategiczną (w trybie turowym) oraz bitewną (w czasie rzeczywistym), a napędzać ją będzie zmodyfikowany silnik znany z Rome.

Oznacza to m.in., że mapa strategiczna wyglądać będzie zupełnie inaczej niż w pierwszym Medievalu, zmieni się również sposób poruszania po niej – **ruchy wojsk będą wolniejsze, a tym samym bardziej reali-**

styczne. Nie powtórzą się już sytuacje z „jedynki”, w której – przy odpowiednim rozstawieniu oddziałów – w czasie jednej tury można było przetrzasnąć jednostki np. spod Paryża do centralnej Hiszpanii, a więc o kilka prowincji.

mniej osobno. A to dlatego, że **do serii Total War powrócą krótkie filmiki przedstawiające działania morderców** (był to jeden ze smaczków Shogun: Total War), ponownie będzie ich kilka – zarówno tych pokazujących scenę morderstwa, jak i tych, które przedstawiają pojmanie skrytobójcy przez straż.

Obawy o przyszłość serii Total War wzbudziło przejęcie Creative Assembly przez koncern SEGA, znany raczej ze zręcznościówek na konsole niż strategii.

Zupełnie nowy, bardziej widowiskowy charakter uzyskają krucjaty. Weźmiesz

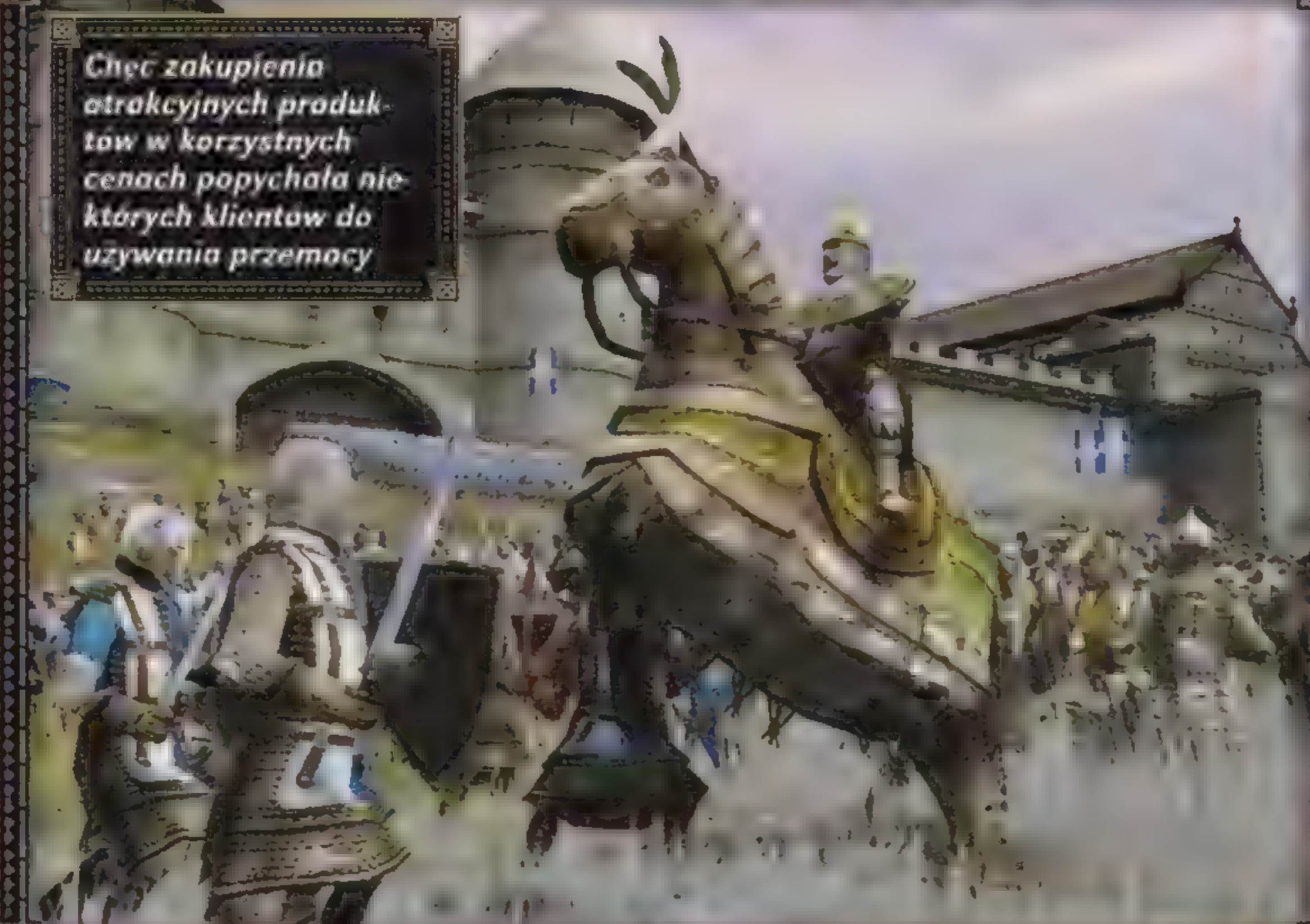
udział w wyprawach organizowanych do Ziemi Świętej przez papieża, a także, jeśli osiągniesz odpowiedni poziom fanatyzmu religijnego w swoim kraju, zorganizujesz je samodzielnie, np. przeciw uciążliwemu sąsiadowi, którego wcześniej oskarżysz o pogaństwo. **W przeciwieństwie do Rome, religia ponownie odegra ważną rolę, głównie jako narzędzie politycznej walki.** Poziom religijności w prowincjach będzie można zwiększać, wysyłając tam kapłanów – a jeśli o tym zapomnisz, może się okazać, że w krainie dojdzie do buntu innowierców i kontrolę nad nią przejmie komputer.

Nację, którą pokierujesz, wybierzesz spośród 21 dostępnych, w tym Anglii, Francji, Turcji, Egiptu, a także – podobnie jak w pierwszej części – Polski. Pojawia się także kraje niedostępne w pierwowzorze: Szkocja, Wenecja i Portugalia. Wszystkie pojawiają

Świat gry zostanie znacznie rozszerzony i zaryzykuję stwierdzenie, że jeszcze nigdy w historii Total War nie był tak rozległy. **Oprócz Europy, północnej Afryki i Azji Mniejszej będziesz mógł opanować także obszary centralnej i południowej Ameryki, gdzie stoczysz walki z tamtejszymi plemionami Azteków** (będziesz mógł nawet nimi pokierować!). Pojawia się również nowe typy miast (każde na jednym z sześciu poziomów rozwoju – od małej osady po duży gród). Będzie można także określić ich charakter, tzn. wskazać, czy ma to być feudalny ośrodek władzy z potężną fortecą i silnym garnizonem, czy też nowoczesne miasto rozwijające handel i rzemiosło.

Sposobów na podbój wrogich prowincji ma być kilka: począwszy od zdobyci militarnych, poprzez dyplomację, na przekupstwach i morderstwach skończywszy. O politycznych zabójstwach warto wspo-

Chęć zakupu atrakcyjnych produktów w korzystnych cenach popychała niektórych klientów do używania przemocy



Jacy mili, już jadą nas powitać.



kie będą występowały pod postacią swoich prawdziwych, historycznych odpowiedników (np. Turcja to Imperium Otomańskie), każdy będzie posiadał charakterystyczne jednostki. Razem będzie ich ponad 250 rodzajów, a dostęp do niektórych uzyskasz dopiero na odpowiednim poziomie rozwoju technologicznego.

W bitwach udział weźmie nawet do 10 tysięcy jednostek naraz – to liczba, która fanów serii już chyba nie zaskakuje, ale trzeba dodać, że wygląd wojsk znacznie się poprawi. W Medieval II różnice będą się nie tylko całe oddziały, ale nawet walczący ramię w ramię rycerze – inne będą ich herby, szarfy przy zbroi, nakrycia głowy, a także mimika czy zarost! **Przy animacji wszystkich jednostek na polu bitwy zastosowano technikę motion cap-**

ture. Możliwość sterowania kamerą na polu bitwy pozwoli ci ujrzeć wspaniały spektakl z tysiącami aktorów walczących na śmierć i życie na tle niesamowitych scenerii średniowiecznych miast i zamków.

Dla budynków i fortyfikacji tworzony jest zupełnie nowy, bardziej efektowny model zniszczeń. To nie jedyny powód, dla którego oblężeniom zamków będą w Medievalu II towarzyszyć niezapomniane emocje. **Otrzymasz nowe rodzaje machin wojennych (tary, wyrzutnie i jeszcze lepsze katapulty), a w okresie schyłkowego średniowiecza mury twierdz skruszysz potężnymi działami.** W grze obecna będzie również wprowadzone przez Creative Assembly w dodatku do Rome'a opcja rozgrywania bitew w nocy.

O multiplayerze na razie wiadomo tyle, że – według zapowiedzi twórców – znajdzie się w nim nowy tryb rozgrywki sieciowej, który zrewolucjonizuje sposób prowadzenia batalii przez sieć. Na koniec warto natomiast przytoczyć obietnicę Mike'a Simpsona z Creative Assembly: „każda gra w tym cyklu przyćmiła poprzednią i Medieval II: Total War nie będzie wyjątkiem od tej reguły”. Oby!

Ej, to moje miejsce parkingowe!



Główna droga dojazdowa szybko została zakorkowana przez konie.

Medieval II: Total War

Producent:
Creative Assembly

Dystrybutor PL:
LEM

<http://www.totalwar.com/>

Premiera: grudzień 2006

Genunek: strategia



jeszcze większa mapa strategiczna • ulepszony silnik graficzny z poprzedniej części • Polska jako grywalna nacja



Al jednostek w poprzednich częściach bywało zawodne i nawet w Rome nie udało się tego poprawić

Seria Total War to już legenda, a każda kolejna część jest lepsza od poprzedniej. Wszystkie wskazują na to, że tym razem nie będzie inaczej.

Autor: martin

ZAPRASZAMY NA TURNIEJ MISTRZÓW



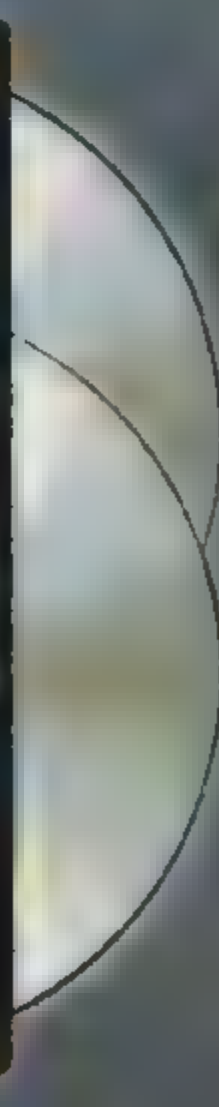
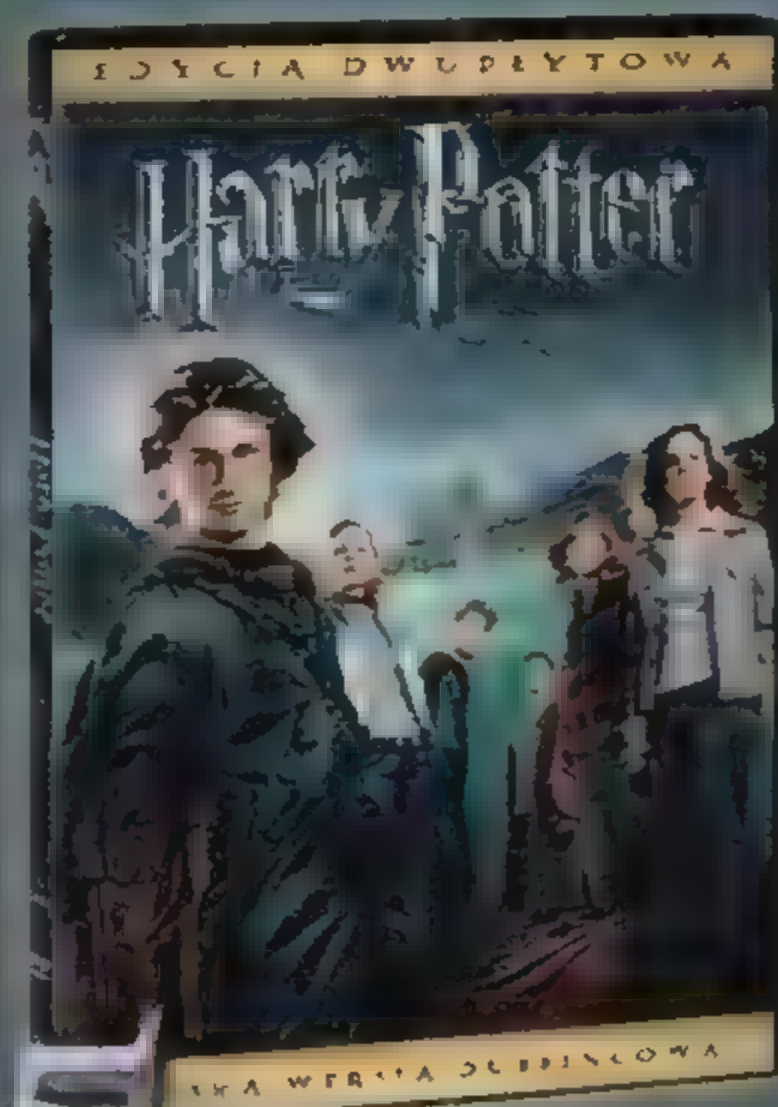
NA DVD I VIDEO JUŻ 29 MARCA

HARRY POTTER Characters, Names and Related Indicia Are Trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © J.K. Rowling. © 2006 Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved.

www.whv.pl

MAGICZNY KONKURS!

DO WYGRANIA PREMIEROWE PŁYTY DVD
Z FILMEM HARRY POTTER I CZARA OGIA
I INNE MAGICZNE NAGRODY.



15 ZESTAWÓW film na DVD + koszulka

Odpowiedz na pytanie:

Kto w filmie HARRY POTTER I CZARA OGIA wcielił się w rolę Draco Malfoya?

A. Daniel Radcliffe B. Rupert Grint C. Tom Felton D. Robbie Coltrane

Odpowiedz wpisz według schematu: CLHPX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B, C lub D) i wyślij SMS-em pod numer 7164! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 11 kwietnia 2006 r.

Genialne gry rodzą się najczęściej w niewielkich studiach, które nie boją się ryzykować. Metronome stworzony jest przez małą, niezależną szwedzką firmę – i zapowiada się genialnie.

Miasto zamieszkują różne dziwaczne stwory.

Bądźmy dźwięczni Szwedom!

Koła zębate i maszyny parowe to znaki rozpoznawcze Metronome.

The City of METRONOME.

Ta gra nie przypomina niczego, co do tej pory widziałeś. A właściwie: słyszałeś. Najczęściej dźwięk stanowi, lepszy lub gorszy, ale zawsze dodatek do grafiki. Prawie każdą grę można przejść z wyłączonymi głośnikami, choć oczywiście przyjemność nie jest wtedy pełna. **Metronome jest inny – to właśnie dźwięk będzie tu elementem najważniejszym.** Zapomnij więc o tym, do czego przywykłeś i przygotuj się na zupełnie nowe wrażenia.

Metronome to miasto. Wygląda tak, jakby ktoś je wyjął z najbardziej szalonego filmu Tima Burtona – budynki są dziwnie powykęcane, ułożone bez większego ładu i składu, zaś zewsząd widoczne są maszyny parowe. Nie oznacza to, że w Metronome panuje anarchia. Przeciwnie, miastem rządzi tajemnicza Korporacja, zaś całe życie mieszkańców jest w pełni przez nią uporządkowane.

dzenia rozgrywki nie było dotąd nigdzie: prawie wszystko można tu zrobić za pomocą dźwięku. **Podstawowym narzędziem w grze będzie urządzenie nagrywające, które potrafi nie tylko rejestrować każdy odgłos z otoczenia, ale również może go przyspieszyć, dodać efekty itp.** Ma to zasadnicze znaczenie dla rozgrywki. Przykładowo: możesz zarejestrować szczekanie małego pieska, po czym je spowolnić, obniżyć ton – i już masz dobry dźwięk, by przestraszyć atakujących cię strażników.



Możesz nagrać szczekanie małego pieska, po czym je spowolnić – i już masz dźwięk, który przestraszy strażników.

Na tym zabawy z oprawą audio się nie kończą. Jeśli otoczenie nie dostarcza potrzebnych dźwięków, będziesz mógł kreować je sam. **Gdy chcesz stworzyć np. odgłos niszczący, wystarczy, że zrzucisz ze schodów kubek ze śmieciami, ew. wybijesz szybę kamieniem** – możliwości będzie bez liku.

Choć gra bazuje przede wszystkim na dźwięku, grafiki pozazdrościć mogłoby jej wiele gier największych firm branży. Niezwykle szczegółowe tekstury,

nietypowe oświetlenie oraz bardzo ładnie zaplanowane lokacje zachwycą wszystkich PeCetowców i posiadaczy Xboxa 360. Jedynym problemem jest na razie brak wydawcy. Wielokrotnie pisaliśmy, że często nie wpływa to dobrze na rozwój gry. Tym razem może być inaczej.

Szwedzi nie będą raczej zmuszeni długo szukać kogoś, kto zainwestuje w reklamę i dystrybucję Metronome. To raczej wydawcy zgłoszą się do nich.

W mieście spotkasz Metrognomów – są to dzieci, które zostały pozbawione duszy. Korporacji są potrzebne do wykonywania różnych ciężkich zadań, ale również ty wielokrotnie skorzystasz z ich usług. Za pomocą kojących dźwięków możesz przejąć nad nimi kontrolę i zmusić do wszystkiego. Nawet do popełnienia samobójstwa. Innymi postaciami, które można napotkać w Metronome, są Scouts – policja złożona z ludzi bądź maszyn poruszanych przez dusze dzieci. To oni będą twoimi głównymi wrogami.

Największą nowością będzie tu interfejs. Takiego sposobu prowa-

Gdy ktoś chce wybudować 3 miliony mieszkań w krótkim czasie, nie należy spodziewać się dobrej jakości.

Metronome

Producent:
Team Tarsier

Dystrybutor PL:
brak

<http://www.tarsier.se/metronome/>

Premiera: 2006

Wskazówki: Metronome to gra o tajemniczym klimacie i niesamowitej grafice.

zupełnie nowe podejście do dźwięku • tajemniczy, burtonowski klimat • wspaniała grafika
w przypadku innowacyjnych gier zawsze istnieje ryzyko, że coś – nomen omen – nie zagra

Póki co wszyscy, którzy widzieli tę grę w akcji, byli zachwyceni. Obstawiam, że po premierze wiele w tej kwestii się nie zmieni.

Nikt nie wchodzi do Mordoru tak po prostu.



ANI DO GÓR BŁĘKITNYCH



ANI DO ZWIEDŁYCH
WRZOSOWISK

ANI DO ŻELAZNYCH
WZGORZ

ANI DO WRZOSOWISK ETTEN

ANI DO FORNOSTU

ANI DO RIVENDELL

ANI DO EREBOR

ANI DO SHIRE

ANI DO KELDUMIN

ANI DO MORII

ANI DO MROCZNEJ PUSZCZY

ANI DO DOL GULDUR



ANI DO LORIEN

ANI DO ISENGARD



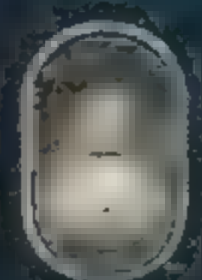
GRA W POLSKIEJ WERSJI
JEZYKOWEJ NA PC DVD



w sprzedaży od
3 MARCA 2006

www.ea.pl

Więcej terenów, bohaterów i ras.
Śródziemie czeka na Twoje rozkazy.



12+

www.pog.info

© 2006 Electronic Arts Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwy Electronic Arts, EA oraz znak graficzny EA są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi należącymi do Electronic Arts Inc. na terenie U.S.A. i lub innych krajów. Wszystkie prawa zastrzeżone. Cały materiał powstający z "Władcy Pierścieni" nie pochodzi z trylogii filmowej "Władca Pierścieni" New Line Cinema z 2003. The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises ("SZC") Wszystkie prawa zastrzeżone. Cały materiał pochodzący z trylogii filmowej "Władca Pierścieni" © MMV New Line Productions Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. "Władca Pierścieni" oraz nazwy postaci, przedmiotów oraz lokacji są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi SZC na podstawie licencji. Nazwa GameSpy oraz znak graficzny "Powered by GameSpy" są znakami towarowymi GameSpy Industries Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Znak graficzny "The Way It's Meant to Be Played" jest znakiem towarowym NVIDIA Corporation. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawowitych właścicieli. EA™ jest marką Electronic Arts™.



Dobrze, nie krzycz już,
nie krzycz!

Aż mu dym z uszu
poszedł.

Jeszcze go nie
dotknąłem, a ten już
się kładzie.

**Adamantowe szpony,
ogniste kule i niewidzialność
- mutanci z X-Men powracają!
Po raz kolejny...**

staciami: Wolverine'em, Icemanem i Nightcrawlerem (nawiasem mówiąc, w grze dowiesz się, dlaczego Nightcrawlera nie ma w najnowszym filmie). Programiści mogą dzięki temu dokładniej skupić się na projektowaniu

poziomów pod kątem tych trzech bohaterów. **Na niektórych etapach wybierzesz sam, kim chcesz grać,** jednak w większości to gra będzie ci narzucała aktywnego herosa.

Kolejna zręcznościówka na kanwie filmu – pobiegasz, poskaczysz, pokażesz czarnym charakterom, gdzie świstaki zimuja.

Poziomy Wolverine'a będą po brzegi wypełnione bijatykami. Ten mutant jest zaciekłym wojownikiem, dysponuje adamantowymi szponami oraz zdolnościami leczniczymi. Kierując Wolverine'em, poznasz nowe fakty dotyczące jego przeszłości i kontaktów z Lady Deathstrike. **Na etapach Nightcrawlera więcej będzie skradania się i dyskretnej eksploracji terenu.** Nie jest on tak silny jak Wolverine, za to ma zdolności teleportacyjne, dzięki którym może atakować przeciwników zniecka. Poza tym gość jest strasznie zwinny – może biegać po ścianach, wspinać się na mury i daleko skakać.

Iceman jest najszybszy z całej trójki – potrafi przemierzać duże lokacje w bardzo krótkim czasie. Jego supermoce są związane przede wszystkim z mrozem. Iceman może miotać sporymi kulami śnieżnymi z wystającymi z nich kolcami lodu-

wymi, a także zasłaniać się tarczą z lodu. Poziomy z jego udziałem będą wymagały refleksu i zręczności.

Podczas zabawy bohaterowie mają zdobywać punkty doświadczenia, za które będziesz mógł doskonalić ich umiejętności, np. poprawiać możliwości teleportacyjne Nightcrawlera czy wydłużać czas trwania furii Wolverine'a. Ten prosty system doczekał się nawet swojej nazwy – Mutant Evolution System. Autorzy szykują także odkrywane w trakcie rozgrywki bonusy dla graczy, takie jak szkice koncepcyjne czy ujęcia z filmu.

Stylem graficznym X-Men: The Official Movie Game ma przypominać film. W czasie gry trafisz do bardzo różnych lokacji – znajdziesz się we wspomnianym kompleksie Alkali Lake, zobaczysz również Statuę Wolności i mroczną wersję Cerebro. Z dźwiękiem także powinno być nieźle. **W nagraniach uczestniczą filmowi odtwórcy głównych ról, m.in. Patrick Stewart.**

Po X-Men: The Official Movie Game raczej nie należy spodziewać się wiele. Najprawdopodobniej będzie to kolejna efekciarska zręcznościówka na kanwie filmu (i komiksu). Pobiegasz, poskaczysz, pokażesz paru czarnym charakterom, gdzie świstaki zimuja. Choć może...?

X-Men: The Official Movie Game

Prezent: Z-axis Dystrybutor PL: LEM

<http://www.activision.com/>

Premiera: maj 2006

scenariusz autorstwa Penna i Claremonta
niezła oprawa audiowizualna

tylko trzech bohaterów

Któraś z kolei zręcznościówka oparta na filmowej licencji. Może być przyjemnie, ale raczej bez zaskoczeń.

Autor: Roland

Akcja gry rozpoczyna się w dwa tygodnie po wydarzeniach przedstawionych w zakończeniu drugiego filmu z serii X-Men – czyli po śmierci Jean Gray, mutantki, która poświęciła się, by ochronić resztę zespołu. Na początku zabawy drużyna przybywa do kompleksu Alkali Lake, bylej bazy Williama Strykera. To tutaj znajdowała się kopia Cerebro, maszyny wzmacniającej moce telepatyczne. Bohaterowie muszą znaleźć fragmenty tej repliki. Na nieszczęście ludzie z HY-DRY – organizacji, która pragnie zapanować nad światem – przybyli tu z podobnym zamiarem. Pojedynek z nimi będzie twoją pierwszą potyczką w grze.

W X-Men: The Official Movie Game znajdziesz 28 misji podzielonych na trzy akty. Jedne zadania będą wymagały od ciebie zapalczywości w walce, w innych będziesz musiał działać cicho, w jeszcze innych – sprawnie i szybko, przytykającym czasomierzem. Na twojej drodze staną znani z filmu przeciwnicy.

Pokierujesz raptem trzema po-

Dajesz 2 i muza gra!

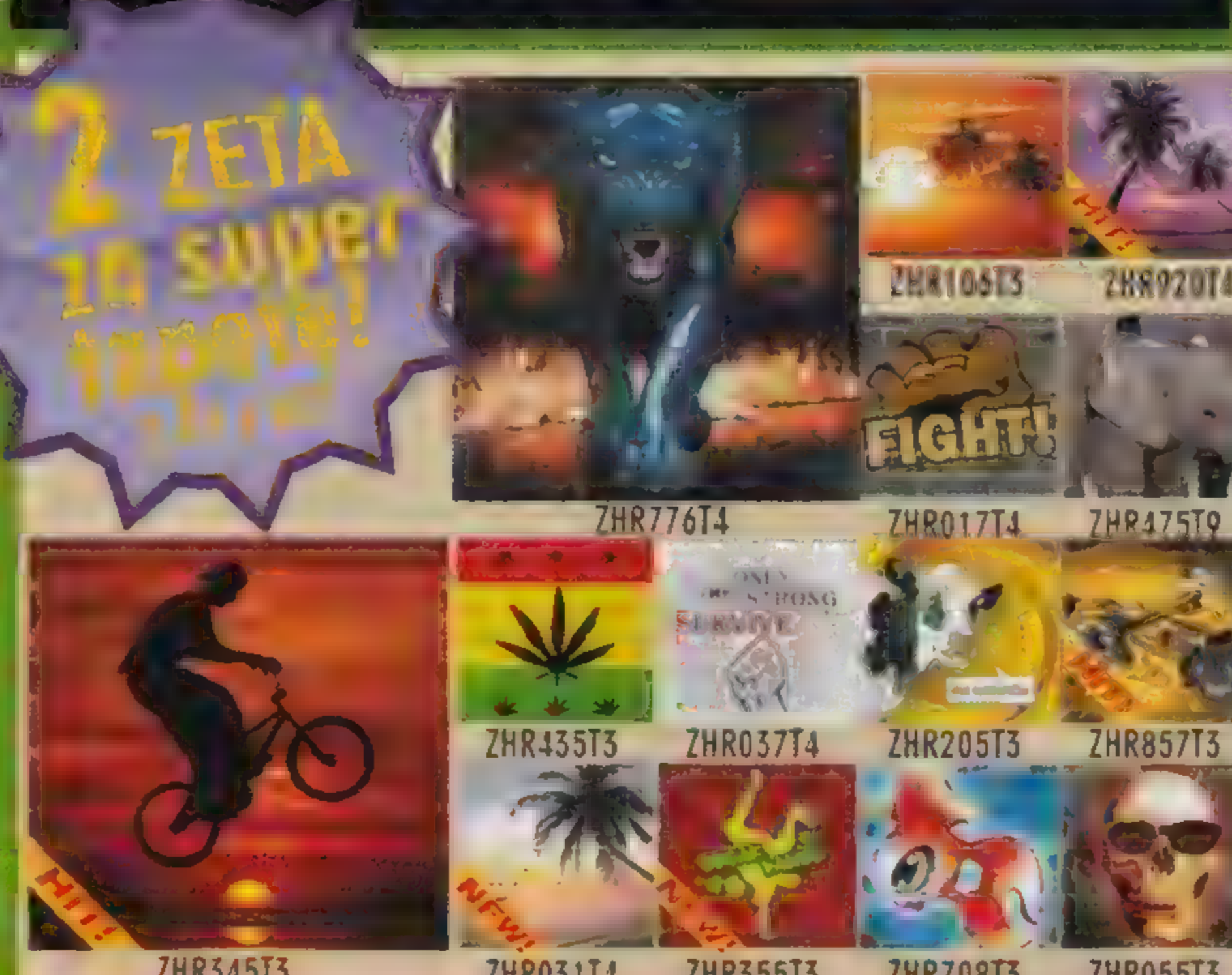
POLI MONO REAL 72555

2,44 z VAT

MEGA HIT	POLI	MONO	REAL
My Humps	ZHR529P0	ZHR291Z03	ZHR092U0
Hang Up	ZHR639P0	ZHR301Z01	ZHR102U0
Ai No Corrida	ZHR489P0	ZHR301Z00	ZHR122U0
Niech mówią, że to nie jest miłość	ZHR129P0	ZHR281Z07	ZHR072U0
Ass Up	ZHR479P0	ZHR281Z06	ZHR082U0
Axel F	ZHR443P0	ZHR221Z05	ZHR631U0
Believe Me	ZHR539P0	ZHR291Z04	
Teary Eyed	ZHR549P0	ZHR291Z05	
I Don't Care	ZHR559P0	ZHR291Z06	
Tripping	ZHR569P0	ZHR291Z07	
Życie jak poemat	ZHR599P0	ZHR291Z08	
What's In It For Me?	ZHR089P0	ZHR281Z08	ZHR841U0
X.Y.Z.	ZHR579P0	ZHR291Z08	ZHR112U0
Don't Cha	ZHR528P0	ZHR221Z00	ZHR181U0
From zero To Hero	ZHR806P0	ZHR101Z04	ZHR171U0
You And Me	ZHR938P0	ZHR231Z01	ZHR591U0
All About Me	ZHR589P0	ZHR221Z04	ZHR131U0
Znak pokoju	ZHR438P0	ZHR221Z04	ZHR051U0
Mama Mia	ZHR488P0	ZHR221Z01	ZHR081U0
Belly Dancer	ZHR178P0	ZHR201Z09	ZHR970U0
Put Your Hands Up In The Air!	ZHR218P0	ZHR201Z06	ZHR950U0
Wyginom śmiało ciału	ZHR598P0	ZHR221Z03	ZHR051U0
What a Feeling	ZHR967P0	ZHR191Z02	ZHR960U0
Every Night	ZHR917P0	ZHR181Z07	ZHR830U0
Candy Shop	ZHR986P0	ZHR121Z03	ZHR810U0
One Night In Bangkok	ZHR637P0	ZHR161Z09	ZHR021U0
Feel Good Inc.	ZHR407P0	ZHR151Z08	ZHR910U0
Don't Lie	ZHR198P0	ZHR211Z02	ZHR990U0
Don't Phunk With My Heart	ZHR267P0	ZHR141Z07	ZHR900U0
Jedna na milion	ZHR037P0	ZHR121Z08	ZHR850U0
Out of Touch	ZHR456P0	ZHR071Z05	ZHR940U0
Miles Byc	ZHR597P0	ZHR171Z00	ZHR860U0
Don't Cha	ZHR528P0	ZHR221Z00	ZHR181U0
Lonely	ZHR647P0	ZHR161Z08	ZHR930U0
Toy Soldiers	ZHR226P0	ZHR061Z02	ZHR121U0
Boro Boro	ZHR527P0	ZHR151Z01	ZHR340U0
The Sound Of San Francisco	ZHR347P0	ZHR151Z03	ZHR440U0
B.Y.O.B.	ZHR018P0	ZHR191Z05	ZHR880U0
Call on Me	ZHR895P0	ZHR031Z04	ZHR800U0
Someday	ZHR957P0	ZHR191Z01	ZHR920U0
Jej czarne oczy	ZHR975P0	ZHR031Z06	ZHR360U0
Here I Go Again	ZHR714P0	ZHR980Z06	ZHR840U0
Fortrot Uniform Charlie Kilo	ZHR628P0	ZHR231Z06	ZHR581U0
Wake Me Up When September ...	ZHR478P0	ZHR221Z02	ZHR032U0
Wild 2 Nite	ZHR878P0	ZHR231Z00	ZHR821U0
Everything Burns	ZHR608P0	ZHR221Z07	ZHR801U0
Pump It Up	ZHR575P0	ZHR011Z03	ZHR430U0
Just A Lil' Bit	ZHR567P0	ZHR161Z02	ZHR831U0

TAPETY 72555

Tapety dostępne na wszystkie telefony z kolorowym wyświetlaczem obsługujące WAP



GRY JAVA 7555

np. dla gry ASPHALT wyslij SMS z kodem 08376 na numer 72555

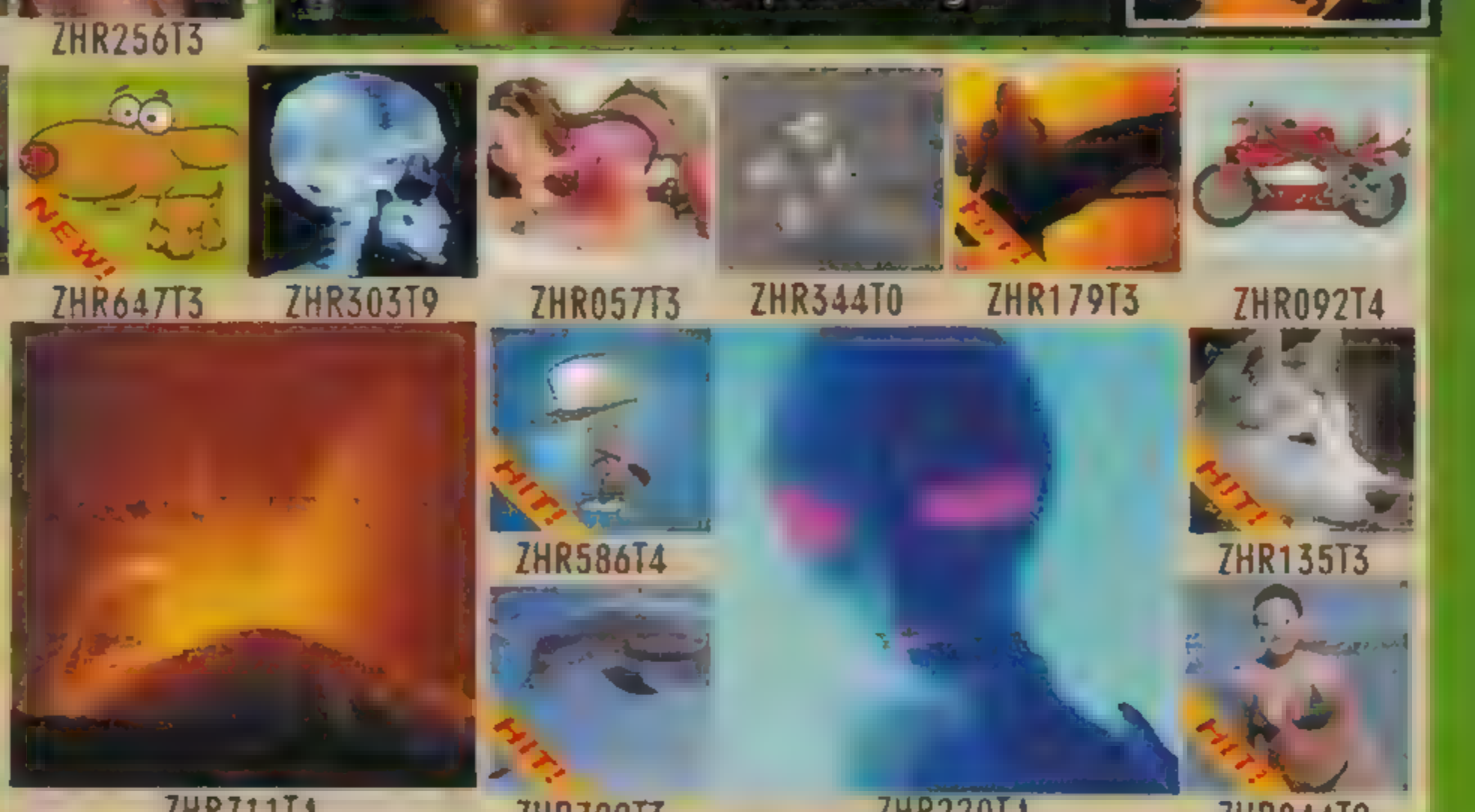


VIRGIN Znak pokoju Dwie bajki

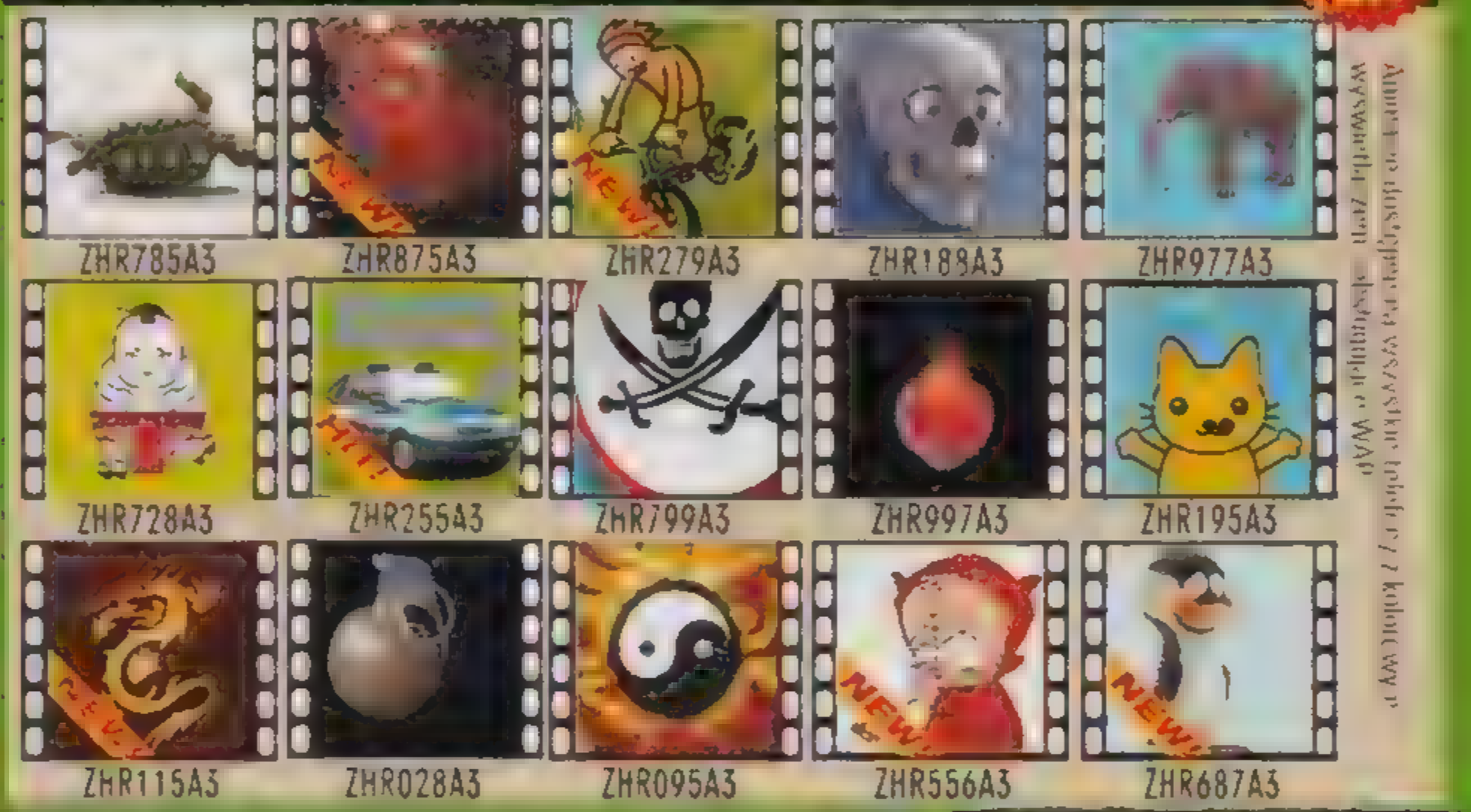
Czasz mieć na komórze oryginalny dzwonek z płyty Virgin? Wyslij SMS-a o treści ZHRZNAK lub o treści ZHRBAJKI pod numer 79950

Dostaniesz wybrany przez Ciebie dzwonek w wersji polifonicznej lub real music oraz dodatkowo gratis tapetę przewodnik Java "Wszystko o Virgin"

gratis



ANIMACJE 72555



HIP-HOP UMC

	POLI	MONO	REAL
Pamiętasz	Verba	ZHR976P0	ZHR121Z02
Kocham	Kaczy feat Mezo	ZHR958P0	ZHR241Z00
Przestrzeń	Daniu	ZHR156P0	ZHR051Z03
Suczki	Ascetoholix	ZHR972P0	ZHR900Z07
Jak zapomnieć	Jeden Osiem L	ZHR992P0	ZHR900Z08
Randez Vous	Liber Daniu Kombi	ZHR988P0	ZHR241Z05
Śluchaj skarbie	Verba	ZHR009P0	ZHR241Z07
Ten czas	Verba	ZHR439P0	ZHR301Z02
Uciekaj	Daniu feat. Pięć Dwa Dębiec	ZHR007P0	ZHR121Z05
Ważne	Mezo & Tabb	ZHR079P0	ZHR251Z08
Zoepiekuj się mną	Verba	ZHR329P0	ZHR281Z05



GRY JAVA 72555



Abi zamówić grę java należy wysłać SMS z kodem podanym poniżej obrazka pod numer 72555 (np. dla gry Air Ship wyslij SMS o treści: ZHR05910 pod numer 72555)

ODGŁOSY 72555

Dostępne dla telefonów posiadających możliwość odtwarzania TRUE TONE i REAL MUSIC (obsługujących formaty MP3 lub amr)

Śmiech dziecka	ZHR500U0
Płacz dziecka	ZHR510U0
Śmiech kobiety	ZHR520U0
Klaskanie	ZHR530U0
Jurajski park	ZHR540U0
Komunikat	ZHR550U0
Koń 2	ZHR560U0
Koza	ZHR570U0
Odbierz miłe z chórem	ZHR580U0
Puk Puk	ZHR590U0
Beknięcia z organami	ZHR600U0
Budzik	ZHR610U0
Gong	ZHR620U0
Gwizdek	ZHR630U0
Sonar	ZHR640U0
Świnia	ZHR650U0
Zabawka	ZHR660U0
Obierz telefon po niemiecku	ZHR670U0
Otwórz oczy	ZHR680U0
Mroczny śmiech	ZHR690U0
Przyjmi mnie	ZHR700U0
Perkuszja	ZHR710U0
Ślinki	ZHR720U0
Dryn Dryn z muzyką	ZHR730U0
Dryn Dryn	ZHR740U0

HIP-HOP WIELKIE JOŁ

	POLI	MONO	REAL
Baku Baku potęga	WSZ & CNE	ZHR169P0	ZHR251Z09
Dobry rap	WSZ & CNE	ZHR189P0	ZHR261Z01
Jeszcze raz	WSZ & CNE	ZHR199P0	ZHR261Z02
Gangsterka	WSZ & CNE	ZHR219P0	ZHR261Z04
Mowi mowi	Dread Squad F. Tede	ZHR239P0	ZHR261Z06
Własnie tu	Dread Squad	ZHR249P0	ZHR261Z07
Ragga dynamit	Dread Squad	ZHR259P0	ZHR261Z08
Drewnianej matpy rock	Don Guralesko	ZHR279P0	ZHR271Z00
5 element	Don Guralesko	ZHR289P0	ZHR271Z01



HIP-HOP PROSTO

	POLI	MONO	REAL
Witam was w rZrywistosci	WVO	ZHR339P0	ZHR271Z05
Wiem co mówimy	WVO	ZHR349P0	ZHR271Z06
Uważaj jak taneczysz	WVO	ZHR359P0	ZHR271Z07
Nie chcesz	WVO	ZHR369P0	ZHR271Z08
Nie bój się zmiany na lepsze	WVO	ZHR379P0	ZHR271Z09
Mogę wszystko	WVO	ZHR389P0	ZHR281Z00
Minorum Gentium	WVO	ZHR399P0	ZHR281Z01
Krew ziemi soli	WVO	ZHR409P0	ZHR281Z02
Damy radę	WVO	ZHR419P0	ZHR281Z03
OLśnienie	WVO	ZHR429P0	ZHR281Z04
Sen	WVO	ZHR439P0	ZHR281Z05
To jest to	Hemp Gru	ZHR449P0	ZHR291Z00
Sami swoi	Hemp Gru	ZHR459P0	ZHR291Z01
Życie Warszawy	Hemp Gru	ZHR469P0	ZHR291Z02



JAK SKŁADAĆ: POLIFONIA (POLI) Aby pobrać wyslij SMS pod numer 72555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, ZHR135P0 DZWONKI ZWYKŁE (MONO) Wyslij SMS-em kod pod nr 72555 + Nokia - podaj kod z tabeli, np. ZHR011Z02 (Sony-Ericsson - itery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZE, np. ZHR011ZE2 - Siemens - itery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZS, np. ZHR011ZS2 - Motorola - itery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZM, np. ZHR011ZM2

ABY POBRAĆ DZWONEK POLI/TAPETE/GRĘ WYŚLIJ SMS NA NUMER PODANY OBOK KATEGORII A W TREŚCI WPISZ KOD DZWONKA POLI/TAPETE/GRĘ WIDOCZNY OBOK JEJ NAZWY. JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ DZWONEK POLI/TAPETE/GRĘ INNEJ OSOBE TO W TREŚCI WPISZ KOD DZWONKA POLI/TAPETE/GRĘ POTEM SPACJĘ I NUMER TELEFONU ADRESATA (NP. ZHR002T3 50X500500). PO WYSŁANIU SMSA OTRZYMAŠ ZAKŁADKĘ WAP DZIĘKI KTÓREJ POBIERZKZ DZWONEK POLI/TAPETE/GRĘ UWAGA! MUSIŠ MIEĆ POPRAWNIE SKONFIGUROWANE POŁĄCZENIE WAP I ODPOWIEDNI TELEFON (ABY POBRAĆ GRAFIKĘ DZWONEK MONO - PATRZ INSTRUKCJĘ PRZY DZWONKACH I GRAFIKACH. JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ 1060 GRAFIK DZWONEK MONO INNEJ OSOBE TO W TREŚCI WPISZ KOD GRAFIKI DZWONKA MONO POTEM SPACJĘ I NUMER TELEFONU ADRESATA (NP. ZHR201Z09 50X500500). Koszt SMS-a na numer 72555 to 214 netto (2,44 z VAT) na 72555 to 511 (6,10 z VAT), a na 79950 to 9 z netto (10,98 z VAT). Usługa dostępna w sieciach: ORANGE, FRA, PLUS GSM, RYKAT, SAMI SWOI W RAZIE PROBLEMÓW WEJDI NA WWW.POMOC.MOBISTA.PL UWAGA! MUSIŠ MIEĆ POPRAWNIE SKONFIGUROWANE POŁĄCZENIE WAP I ODPOWIEDNI TELEFON.

Przed pobraniem upewnij się, że gra jest obsługiwana przez Twój telefon. Nokia - N1: 6250i, 8800; N3: 3510i, 8910i; N4: 2650, 3100, 3200, 3220, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i; N5: 6600; N6: 3650, 7650, N-GAGE, N-GAGE-D; N7: 3650; N8: 7650; N9: N-GAGE, N-GAGE-D; Siemens - S3: M65; S5: S55, S55i, M55, C60; S4: S45, S55, M55; S6: C55, M55; S7: C65; S8: CX65; S9: SX1; Motorola - M2: MOT-V220; M3: MOT-V300, MOT-V400, MOT-V500, MOT-V525M, MOT-V600; M4: MOT-C650; M5: MOT-V5; M6: MOT-E598M7; MOT-T720, MOT-T722; Sony-Ericsson - E3: K300i; E5: K500i, E6: T610, T650; E7: K700i; Sagem - G1: MYX-2; G2: MYX-7; G3: MYX-5; Samsung - A1: SGH-C100, SGH-C100G; A2: SGH-X100; A3: SGH-E300; A4: SGH-X480; A5: SGH-X450 A7: SGH-E700; A8: SGH-E800, E820 LG - L1: LG-C3310 L2: LG-B2050 Sharp - H1: 6X10; H2: 6X20, 6X30;

Opóźniony ParaWorld



Jakieś fatum wisi nad grą **ParaWorld** (pisałmy o niej w numerze 12/2005) – po raz kolejny data jej premiery została przesunięta. Co prawda zmiana nie jest duża (**ParaWorld** ma teraz ukazać się w sierpniu tego roku), jednak takie przesunięcia zawsze są niepokojące, tym bardziej że w tym przypadku nie jest to pierwszy poslizg.

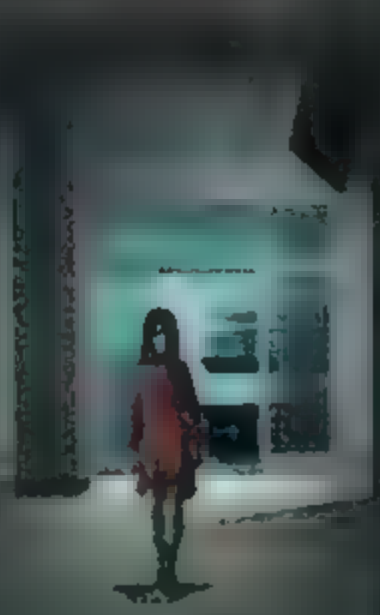
2009 – rok Omikron 2

Francuskie studio **Quantic Dream** (ostatnia produkcja to świetny **Fahrenheit**) potwierdziło, że pracuje nad grą **Omikron 2**, kontynuacją ich wizjonerskiej, oryginalnej produkcji z 1999 roku. Nowa gra ma ukazać się jednak dopiero w... 2009 roku, czyli dziesięć lat po premierze oryginału.



Powstaje kontynuacja F.E.A.R.

Studio **Monolith** poinformowało, że prowadzi prace nad bezpośrednią kontynuacją gry **F.E.A.R.**, która jednak na pewno nie będzie zatytułowana **F.E.A.R. 2** – prawa do tej nazwy posiada koncern **VUG**, z którym **Monolith** już się rozstało. Niezależnie od ostatecznego tytułu nowa gra będzie jednak kontynuować fabułę pierwszego **F.E.A.R.**-a, zachowa również jego klimat. Data premiery nie została jeszcze wyznaczona.



Halo 2 tylko na Windows Vista!

Szokujące oświadczenie Microsoftu

Spekulacje na temat **PeCetowej** wersji **Halo 2** pojawiały się już dawno temu, jednak dopiero teraz koncern **Microsoft** oficjalnie potwierdził, że gra ta rzeczywiście powstaje.



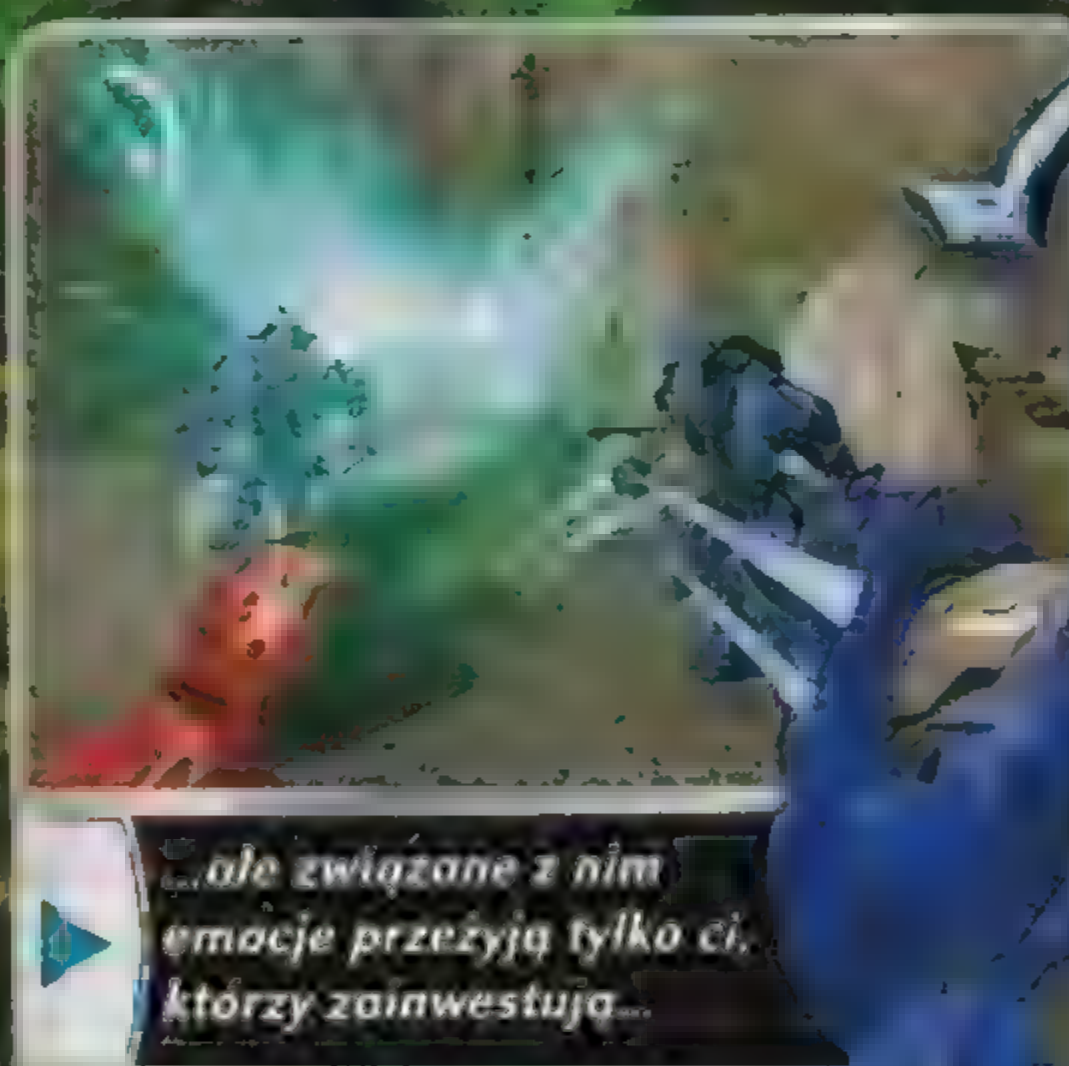
Jak czytamy w oświadczeniu prasowym, decyzja ta jest związana tylko i wyłącznie z chęcią zagwarantowania jak najwyższej jakości konwersji i nie ma nic wspólnego

z zmuszaniem graczy do inwestycji w system **Vista**. Trudno jednak uwierzyć, by była to prawda. Uważa się, że to właśnie obie części **Halo** są odpowiedzialne za obecną mocną pozycję konsoli **Xbox**. Czy dzięki **Halo 2** równie szybko popularność zyskają nowe okienka?

...



Tryb multi to jeden z najmocniejszych atutów **Halo 2**.



...ale związane z nim emocje przeżyją tylko ci, którzy zainwestują...



...w system operacyjny **Windows Vista**.

Kodują Leonarda da Vinci!!!

Powstaje gra przygodowa nawiązująca do słynnej książki

Zapowiadana na kwiecień przygodówka **The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript** nawiązuje tytułem i fabułą do książki i filmu „Kod Leonarda da Vinci”, choć jej twórcy nie znaleźli w budżecie pieniędzy na wykupienie licencji. W efekcie dostajemy historię podobną, ale jednak nie tę samą. Bohaterem gry będzie Valdo, młody rzemieślnik, któremu nieznajomy mężczyzna zleca zadanie odnalezienia jednego z zaginionych dzieł mistrza Leonarda. Przy pomocy kurtyzany imieniem Babou trafia do rezydencji, w której mieszka da Vinci, i tu rozpoczyna poszukiwania. Gra ma wciągać klimatem, oferować szereg zagadek podzielonych na 14 rozdziałów i kilka nowatorskich mechanizmów rozgrywki. Twórcy **The Secrets of Da Vinci** mają na koncie takie tytuły jak **Journey to the Moon** czy **Secrets of the Lost Cavern**, co gwarantuje całkiem solidny poziom.

Gramofon wymyślony przez mistrza wyprzedził swoją epokę o wiele lat.



Mistrz Leonarda przy didżejskim stole.

Twórcy Far Cry szykują kolejny projekt

CryTek tworzy FPS-a przygotowywanego pod **DirectX 10** i **Windows Vista**

Wygłada na to, że dla fanów FPS-ów inwestycja w **Windows Vista** jest nieunikniona – **Halo 2** będzie chodził wyłącznie na tej platformie, a nowa gra twórców **Far Cry** dopiero na niej ma rozwinąć skrzydła. **Crysis**, bo taki jest jej tytuł, bazuje na silniku **Cry-Engine 2**, co daje jej m.in. dynamiczny, zmienny cykl nocy/dnia, całkowicie interaktywne środowisko gry, realistyczne efekty pogodowe, generowane w czasie rzeczywistym cienie i efekty cząsteczkowe. Choć gra ma się ukazać jeszcze w tym roku, niewiele o niej wiadomo. Twórcy zapowiadają tylko, że mamy spodziewać się nowego rodzaju grywalności, który będzie premiował szybkie reakcje na zmieniającą się sytuację oraz umiejętność wykorzystywania możliwości broni (przerabianych w trakcie zabawy przez gracza). Wiemy też, że przeciwnikiem głównego bohatera będą w **Crysis** kosmici, oraz to, że grę wyda koncern **Electronic Arts**.



Na horyzoncie pojawił się nowy ciekawy FPS – **Crysis** firmy **CryTek**!

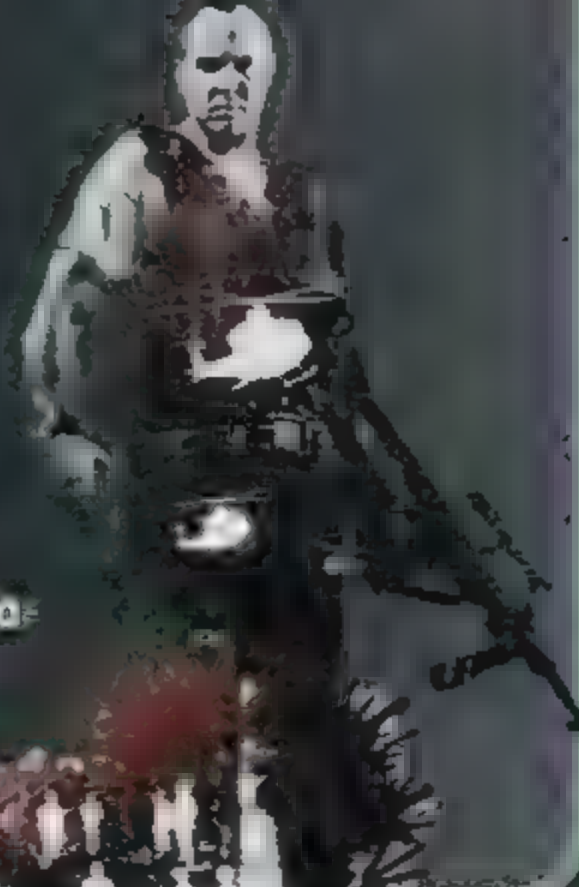
MMORPG Jamesa Camerona

Reżyser „Titanica” i „Terminatora 2” pracuje nad nowym filmem science-fiction, zatytułowanym „Project 880”. Ciekawe jest to, że Cameron planuje połączyć premierę filmu z wydaniem sieciowej gry RPG (MMORPG), osadzonej w jego uniwersum. Ten facet ma tyle szmalu, że może z tego wyjść coś naprawdę wyjątkowego.



Boiling Point 2

Studio Deep Shadows zamierza przygotować drugą część Boiling Point – potencjalnie wielkiej, praktycznie totalnie zabugowanej hybrydy RPG-a i gry akcji. Prace rozpoczęły się „wysokim C” – by uchwycić klimat Ameryki Południowej, ekipa Deep Shadows wybrała się na wycieczkę aż na Kubę. Oby tylko na podróżach do tropików się nie skanczyło...



Lionhead sprzedane?

Peter Molyneux rozważa możliwość sprzedania studia Lionhead. Dwóch najpoważniejszych potencjalnych kupców to koncerny Microsoft (dla nich Lionhead przygotował grę Fable) oraz Ubisoft. O dziwo całą sprawą podobno wcale nie jest zainteresowany Electronic Arts. A może to błąd?



NEWS

Nowe ciało Lary Croft

Dziewczyna ze sklepu w roli seksownej panny archeolog

Eidos powraca do idei promowania gier z cyklu Tomb Raider bużkami – i ciałkami – ładnych dziewczyn. Listę pań będących oficjalnymi odpowiednikami Lary Croft wzbogaciła w połowie lutego Karima Adebibe, dwudziestoletnia aktoreczka i modelka. Panna Adebibe została znaleziona przez ludzi z Eidosu za ladą sklepu z modą Top Shop, w którym zarabiała na życie. Dziewczyna zaraz po wyborze przeszła szkolenie (m.in. w słynnym ośrodku Killing House należącym do oddziałów SAS!!!), a wkrótce potem trafiła przed obiektyw fotografa. Efekt pierwszej sesji zdjęciowej możecie podziwiać obok.

Ciało Lary już znamy, spore zamieszanie dotyczy zaś tego, czyim głosem posługiwać się będzie wirtualna pani archeolog w grze Tomb Raider: Legend. W zeszłym numerze pisaliśmy, że będzie to Rachel Weisz, ostatecznie jednak Eidos wybrał dużo mniej znaną (oszczędności!?) aktorkę, Keeley Hawes (serial „Spooks”). Czy tak już zostanie? Czasu jest przecież coraz mniej, gra ma się ukazać już 7 kwietnia.

C

EUROPA III UNIVERSALIS III

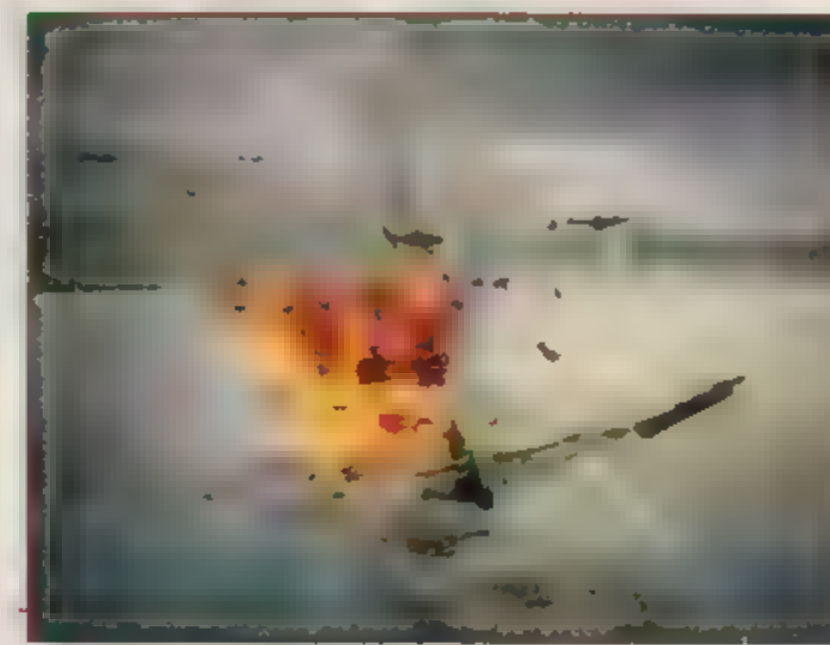
Studio Paradox zapowiada kontynuację swojej najlepszej serii



Szwedzkie studio Paradox poinformowało o rozpoczęciu prac nad grą Europa Universalis III, nową częścią serii bardzo cenionej przez fanów poważnych, historycznych gier strategicznych. Tym razem boje będą toczyły się w okresie od podbi-

cia Konstantynopola przez Turków, aż po rewolucje w Ameryce i we Francji. Mapa gry ma obejmować 1700 regionów, a rządzić będzie można jednym z aż 250 narodów. Atutem nowej Europy ma być intuicyjny interfejs (dotąd zawsze najsłabsza część gier Paradoxu) oraz elastyczny poziom trudności, który będzie można dostosować zarówno do nowicjuszy, jak i weteranów. Premiera w pierwszym kwartale 2007.

Ubi doda ci skrzyyyydeł



zatyłowana Blazing Angels: Squadrons of WWII, ukaże się również na PC. Premiera już w kwietniu!

Koncern Ubisoft ogłosił, że zapowiada na dotąd wyłączanie na konsole zręcznościowa gra o lotnictwie z epoki II wojny światowej,

Nowy dodatek do Final Fantasy

Dobra wiadomość dla tych, którzy nie przesiedli się jeszcze na World of Warcraft i grą w sieciowe Final Fantasy XI. 20 kwietnia ukaże się rozszerzenie do tej produkcji, zatytułowane Treasures of Aht Urhgan. Pojawią się nowe lokacje, profesje i stwory – dla fanów prawdziwa gratka!



Drugi dodatek do Dawn of War

Po udanym Winter Assault studio Relic Entertainment zabrało się za prace nad drugim dodatkiem do gry Warhammer 40,000: Dawn of War. I... to by było na tyle – na razie nie ma ani screenów, ani konkretnych informacji (poza tym, że nową gralną frakcją będzie rasa Tau), ani nawet tytułu. Jest za to data premiery – jesień 2006.

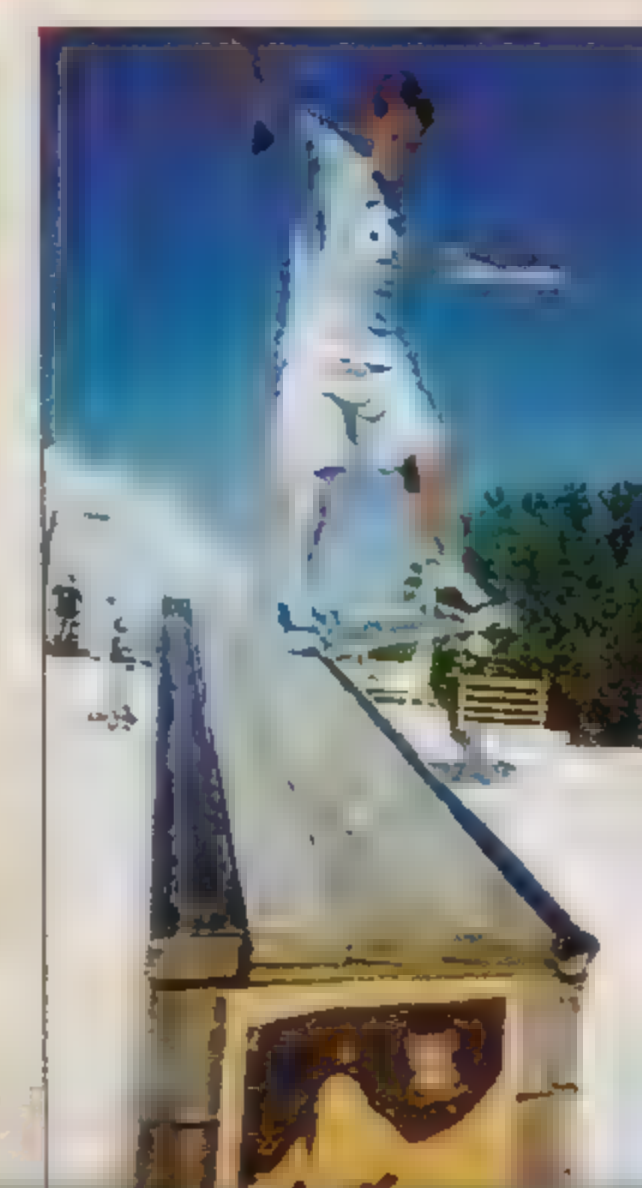
Sam Fisher spóźniony

Przeniesiono datę premiery gry Splinter Cell: Double Agent. Według najnowszego terminu koncertu Ubisoft gra ma ukazać się we wrześniu 2006 roku. Na szczęście to tylko małe przesunięcie...



Tony Hawk's Downhill Jam

Koncern Activision potwierdził, że powstaje nowa produkcja z Tonym Hawkem, podał także jej podtytuł, który brzmić będzie Downhill Jam. Gra zapowiadana jest na IV kwartał 2006, w tym czasie ukaże się jednak wyłącznie na konsolach. Wersja PCetowa trafi zapewne na rynek ze sporym, może nawet rocznym poślizgiem. A póki co – w tym numerze recenzja Tony Hawk's American Waste-



Episode One zamiast Aftermath

Pierwszy dodatek do Half-Life 2 zmienia nazwę



Najnowszejszy screen z Episode One. Ale my chcemy już pełną grę!!!

Do premiery gry pozostało ledwie kilka tygodni (ma trafić na rynek 24 kwietnia), tymczasem wciąż zmienia się jej tytuł – zapowiadany od dawna Half-Life 2: Aftermath zostanie ostatecznie wydany jako Half-Life 2: Episode One. Przy okazji okazało się, że Episode One będzie dodatkiem samodzielnym, co znaczy, że nie będzie wymagał posiadania podstawowej wersji gry Half-Life 2. To dobro wiadomo, na szczęście nie jedyna – studio Valve potwierdziło również, że prace nad Episode Two, kolejnym add-onem, są już mocno zaawansowane. Oba epizody mają być też stosunkowo tanie (przez serwis Steam sprzedawane za niecałe 20 dolarów), a każdy zapewni ok. 6 godzin rozgrywki. Czekamy!

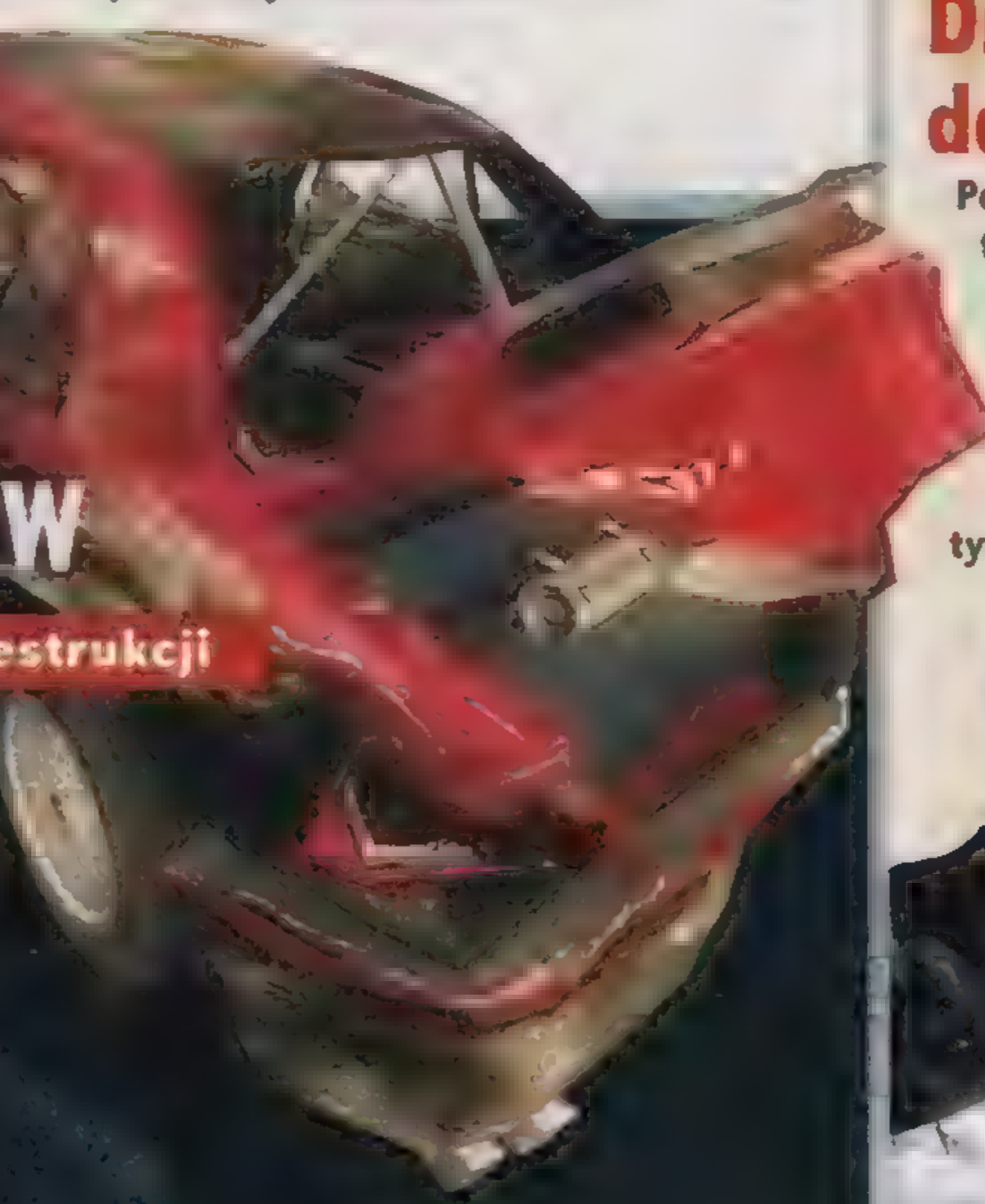
FlatOut 2 nabiera kształtów

Więcej aut, więcej tras, więcej destrukcji

Firma Empiro Interactive ujawniła trochę nowych informacji dotyczących oczekiwanej samochodówki FlatOut 2. Gra będzie zawierać 34 pojazdy, w tym samochody sportowe, klasyczne amerykańskie krażowniki szos, pick-upy i zwykłe seryjne auta. Każdy z nich ma składać się z 40 podzespołów, które w trakcie wyścigu będzie można zdeformować i zniszczyć. Ścigać będziesz się na trasach inspirowanych autentycznymi amerykańskimi lokacjami (np. kanały przeciwdeszczowe Los Angeles czy pustynia Mojave). Gra będzie miała 60 (licząc wszystkie) mapy na temat poszczególnych torów.



O oryginalnym FlatOut mówiono, że to Half-Life 2 na kółkach...



Ciekawie zapowiada się sztuczna inteligencja – każdy komputerowy kierowca ma mieć swój własny styl walki i osobowość. Multiplayer pozwoli na zabawę do czterech graczy na jednym komputerze (!!!) oraz grę przez sieć dla ośmiu osób.



...do czego porównamy jego kontynuację?

Godfather II & III

W jednym z niedawnych wywiadów David DeMartini, producent wykończony gry *Ojciec Chrzestny*, powiedział, że koncern EA planuje wydać gier bazujących na drugiej i trzeciej części kultowego filmu. Śmiało słowa, biorąc pod uwagę to, że padają na miesiąc przed premierą pierwszej części gry. Powoli, chłopaki!



Nowe Alone in the Dark

W raporcie finansowym opublikowanym przez koncern Atari można znaleźć kilka ciekawych informacji – pierwsza to taka, że firmie bardzo słabo idzie, druga zaś taka, że planuje ona wydać nową część cyklu *Alone in the Dark*, noszącą podtytuł *Near Death Investigation*. Żadnych dodatkowych informacji na razie nie ma, ale na pewno pojawią się na targach E3.

Uwe przestaje kręcić

W wywiadzie udzielonym serwisowi Eurogamer reżyser Uwe Boll stwierdził, że najprawdopodobniej przestanie już kręcić filmy bazujące na grach komputerowych. Dlaczego? Uwe nie rozumie nagonki graczy i prasy branżowej na jego osobę, uważa, że ludzie go krytykują, bo to mądre, a jego filmów wcale nie widzieli. Ekhm...



Prawa do Transformers dla Activision

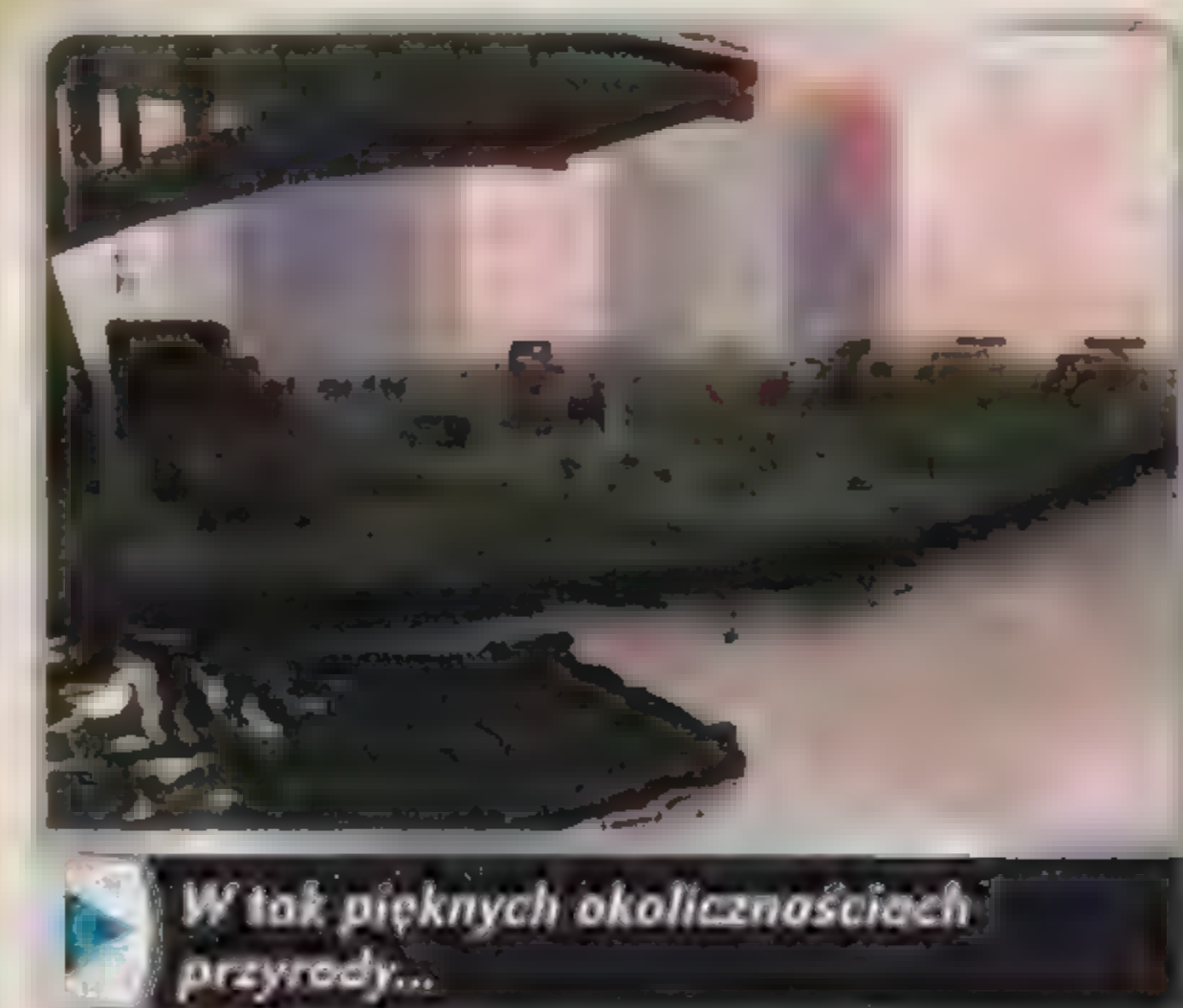
Licencja na wykorzystanie postaci i fabuły powstającego właśnie filmu fabularnego *Transformers* trafiła do koncernu Activision.

Jego premiera została wyznaczona na czwartego lipca 2007, jest więc sporo czasu, by przygotować coś naprawdę dobrego.



Screeny z Maelstrom

Pojawiły się nowe screeny ze strategii *Maelstrom*, przygotowywanej przez rosyjskie studio KDV, odpowiedzialne m.in. za bardzo nietypową grę *Perimeter*. Przy okazji wydająca Maelstrom firma Codemasters poinformowała o zatrudnieniu Jamesa Swallowa, scenarzysty pracującego wcześniej przy wielu telewizyjnych serialach science-fiction, który ma przygotować fabułę tego tytułu.



W tak pięknych okolicznościach przyrody...

BioShock z przeszłości

Są nowe „shockujące” informacje dotyczące *BioShock*, nazywanej duchowym następcą *System Shock II*. Wbrew pozorom gra nie będzie toczyć się w przyszłości, a w latach sześćdziesiątych XX wieku. Bohater w wyniku katastrofy lotniczej trafił do podwodnej bazy zbudowanej przez nazistów w czasie II wojny światowej, a cała fabuła gry rozgrywa się właśnie tam. Oryginalne!



Drugie Gwiezdne Wojny z klocków!

LucasArts zapowiada *LEGO Star Wars II: The Original Trilogy*

Sukces komercyjny, jaki odniosła gra *LEGO Star Wars*, potwierdza, że ten traktowany przez recenzentów niezbyt poważnie tytuł bardzo spodobał się graczom. Pomysł na połączenie świata Gwiezdných Wojen z klockami LEGO chwycił znakomicie, nic więc dziwnego, że szybko podjęto decyzję o stworzeniu kontynuacji gry, którą tym razem wyda LucasArts (wcześniej był to Eidos).

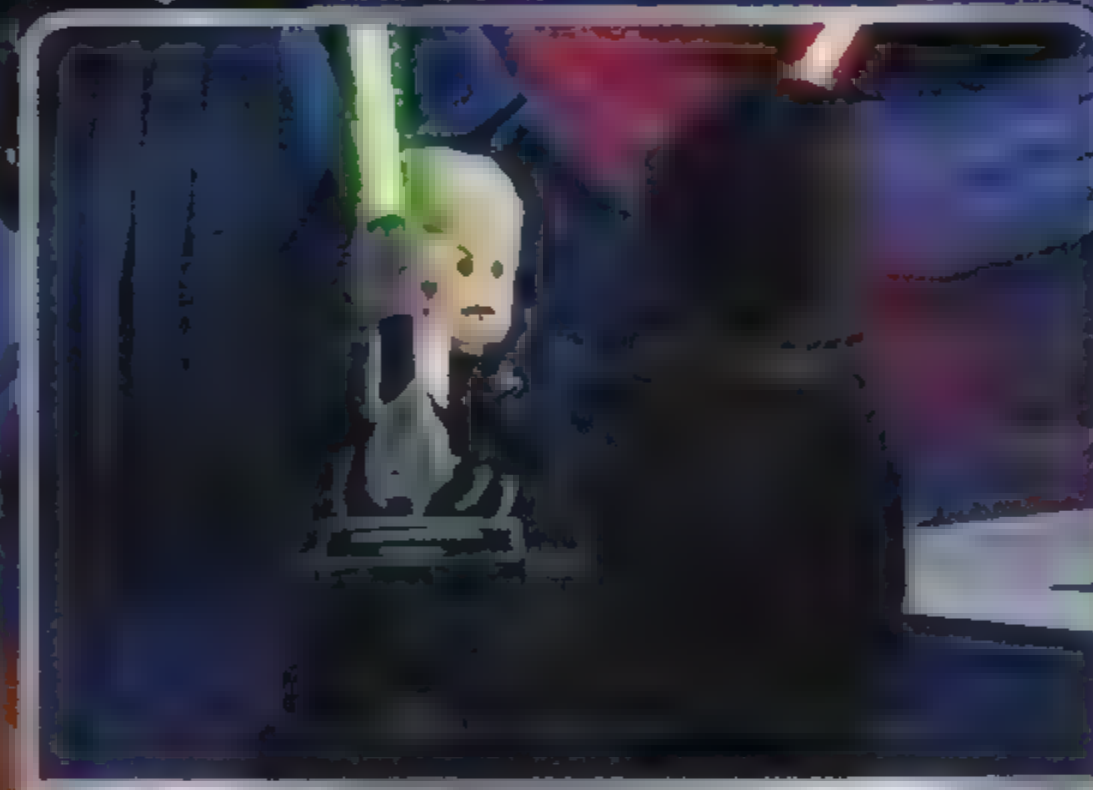
Pierwsza część *LEGO Star Wars* przedstawiała wydarzenia z trylogii zapoczątkowanej „Mrocznym Widmem”, a zakończoną „Zemstą Sithów”. „Dwojka”, zgodnie z podtytułem, skupi się na „Nowej Nadziei”, „Imperium Kontratakuje” i „Powrocie Jedi”. Zabierzysz więc wszystkie klasyczne sceny w wersji „klockowej” – np. atak na Gwiazdę

Śmierci czy bitwę na Hoth. Gra będzie nieco bardziej rozbudowana niż jej poprzednik – dostaniesz np. możliwość sterowania pojazdami i dosiadaną wierzchołców czy też tworzenia własnych bohaterów poprzez składanie ich z różnych klocków. Poza tym twórcy gry sami przygotowali 100 różnych postaci z uniwersum Gwiezdných Wojen, które będzie można wykorzystać podczas zabawy.

Zmiana wydawcy nie pociągnęła za sobą zmiany developera, co oznacza, że *LEGO Star Wars II: The Original Trilogy* powstanie w studio Traveller's Tales, a to gwarancja, że będzie równie dobra jak „jedyńka”.



Pokaż im, Chewie!



Miecze świetlne LEGO – czyli kolorowe kawałki plastiku.



Księżniczka Leia zasięga porady stylisty – co robić, by nie wyglądać jak plastikowa laleczka?

Budują nową Twierdzę

Studio Firefly zapowiada *Stronghold Legends*

Już jesienią tego roku pojawi się nowa gra z bardzo popularnego, również w Polsce, cyklu *Twierdza*. Co prawda *Stronghold 2* nie zachwycił, ale programiści z Firefly obiecują, że *Legends* pozbawiony będzie błędów poprzednika. Możemy również spodziewać się innych zmian – na pewno w świecie gry pojawi się magia (wcześniej *Twierdza* dość

wiernie odwzorowywała realia średnio-wieczne). Wraz z nią da serię zawitała postacie znane raczej z legend niż z historii: król Artur i rycerze okrągłego stołu oraz hrabia Dracula. Dajemy *Stronghold Legends* kredyt zaufania – zobaczymy, jak zaprezentuje się na tegorocznych targach E3.



Idą ciężkie czasy – nawet kłósk z prasą warto ogrodzić murem.

Coś dla maluchów

Powstaje gra bazująca na filmie rysunkowym „Skok przez płot”

Specjalista od tego typu licencji, koncern Activision, poinformował, że przygotowuje grę wykorzystującą postacie, miejsca i fabułę filmu animowanego „Skok przez płot” („Over the Hedge”). Wiadomo, czego się spodziewać – kolorowej grafiki, sympatycznych bohaterów oraz dużej dozy akcji. W grze mają „pojawić się” głosy aktorów występujących w filmie – m.in. piosenkarki Avril Lavigne i Bruce’a Willisa. Co będzie z polską wersją – na razie nie wiadomo.



A świstok siedzi i zawija...

Kaskaderzy z the Movies

Studio Lionhead zapowiedziało oficjalnie pierwszy dodatek do gry The Movies zatytułowany (na razie roboczo) Stunts & Effects. Jego bohaterami będą kaskaderzy, filmy kręcone w grze zyskują szereg efektów specjalnych, pojawiają się nowe plany zdjęciowe i rekwizyty. Data premiery III kwartał 2006.



Gracz Snoop Dogg

Znany raper Snoop Doggy Dogg wraz ze swoimi przyjaciółmi – żeby było jasne, to głównie raperzy i gwiazdy sportu – założył ligę graczy, w ramach której wszyscy rywalizują ze sobą w tytułach przeznaczonych na konsolę Xbox 360. Zabawę sponsoruje marka Sprite, a więcej na jej temat można znaleźć na stronie <http://bhgl.ggl.com/>.



PrzePiS na PEGI

„Dozwolone od lat 18” na pudełkach z grami?

Rzadko kiedy polityka gości na łamach Clicka, tym razem robimy jednak wyjątek. Ministerstwo Pracy i Polityki Społecznej pracuje nad projektem ustawy, która narzuci na dystrybutorów gier obowiązek umieszczania na pudełkach oznaczeń informujących o tym, dla jakich grup wiekowych dozwolona jest gra oraz co zawiera. Wiceminister Joanna Kłuzik-Rostkowska twierdzi, że rząd rozważa możliwość skorzystania z europejskiego systemu PEGI albo opracowania własnego zestawu oznaczeń. Na szczęście bardziej skłania się ku tej pierwszej opcji – kto wie, co nasi posłowie wymyśliliby sami.

Oto krótka ściągawka z oznaczeń PEGI



Oznaczenia wieku
3+, 7+, 12+, 16+, 18+



Przemoc
Gra przedstawia sceny przemocy



Niewłaściwe słownictwo
Gra zawiera przekleństwa



Strach
Gra może wywoływać poczucie strachu i niepewności



Seks
Gra pokazuje lub nawiązuje do nagości i scen seksualnych



Narkotyki
Gra pokazuje lub nawiązuje do zażywania środków odurzających



Dyskryminacja
Gra może namawiać do dyskryminacji pewnych grup społecznych

Billy Hatcher and the Giant Egg na PC

Kolejny konsolowy gigant przenosi swoje gry na PC

Ledwie dowiedzieliśmy się, że Capcom, w kooperacji z Ubisoftem, planuje wydać na PC trzy swoje gry, a chwilę później podobną informację przekazał koncern SEGA. Pod koniec marca na rynku ukażą się dwa tytuły – Sonic Mega Collection Plus (zawiera starsze gry z tym bohaterem) oraz Billy Hatcher and the Giant Egg, rewelacyjna trójwymiarowa platformówka, dostępna wcześniej wyłącznie na platformie Nintendo GameCube. Tego samego dnia ukaże się także firmowana przez koncern SEGA hybryda FPS-a i survival horroru zatytułowana Condemned.



Billy Hatcher na pewno spodoba się fanom Raymana.

Podbij Europę we Frontline Nation

Interesujący projekt studia Colossai

Frontline Nation to produkcja, którą chce zadebiutować na rynku szwedzkie studio Colossai. W zapowiedziach twórców jest to gra strategiczna przedstawiająca fikcyjny konflikt, który wybuchł w niedalekiej przyszłości w Europie. Akcja toczy się będzie na trójwymiarowej mapie Starego Kontynentu, podzielonej na kilkadziesiąt regionów i prowincji. Podobnie jak np. w Rome: Total War, walczyć będziesz na dwóch poziomach – strategicznym i taktycznym – oba rozgrywane mają być w trybie turowym (!!!). Pokierujesz jednym z 45 krajów (od Malty aż po Rosję), do walki rzucisz oddziały reprezentujące 20 różnych rodzajów wojsk, walczyć będziesz na ziemi, w powietrzu i na wodzie. Będzie również dyplomacja, szpiegowanie i badania naukowe. Projekt ambitny, pytanie tylko, czy nie prześmiewa debiutantów. Trzymamy kciuki!



Gra Shattered Union rozpoczęła prawdziwy renesans turów.

Nowa gra z uniwersum Star Trek!

Kultowy serial science fiction znów na ekranach... monitorów



Firma Bethesda poinformowała, że na była prawa do wykorzystania licencji serialu Star Trek. Pierwszą produkcją ją wykorzystującą będzie Star Trek: Legacy, która powstaje już w studio Mad Doc Software (ostatnio przygotowali Empire Earth II, wcześniej m.in. Star Trek: Armada III). Gra przypisana została do gatunku „action-strategy” – jej treścią będą walki statków kosmicznych, którymi pokierujesz jak w grze strategicznej lub też samodzielnie zasiadając za ich sterami. Fabuła, która ma łączyć te misje, będzie obejmowała wszystkie okresy z historii uniwersum – zobaczymy postacie i pojazdy zarówno z oryginalnego serialu „Star Trek”, jak i jego kontynuacji „Next Generation”, „Deep Space Nine”, „Voyager” i „Enterprise”. Gra ukaże się we wrześniu.

LISTA PRZEBOJÓW TOP 13

konkurs SMS

GŁOSUJ!

Na gry z listy TOP 13 możesz głosować przy pomocy SMS-ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LP.CL.# (zamiast # podaj przypisany grze kod). Możesz również przysłać własne propozycje – w takim wypadku wyślij wiadomość o treści LP.CL.nazwa gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w SMS-ie – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl.

- 1 GTA: San Andreas = 277
- 2 NFS: Most Wanted = 306
- 3 Call of Duty 2 = 298
- 4 Prince of Persia: Dwa Trony 312
- 5 Age of Empires III 300
- 6 Civilization IV = 307
- 7 Harry Potter i Czara Ognia 308
- 8 Prince of Persia: Dusza Wojownika 226
- 9 F.E.A.R. 292
- 10 Star Wars: Empire at War 316
- 11 Fable: Zaginione Opowieści 296
- 12 FIFA 06 = 295
- 13 Peter Jackson's King Kong 309

Propozycje:

- | | |
|--|-----|
| Codename: Panzers – Phase Two | 284 |
| Football Manager 2006 | 303 |
| Marc Ecko's Getting Up | 319 |
| Onimusha 3: Demon Siege | 321 |
| Opowieści z Narnii | 315 |
| Star Wars: Battlefront II | 310 |
| The Movies | 323 |
| TOCA Race Driver 3 | 318 |
| Tony Hawk's American Wasteland | 322 |
| Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie II | 320 |

WYGRYWAJ!

Wśród osób, które oddadzą swój głos SMS-em, rozlosujemy 3 egzemplarze gry

Twierdza 2 Deluxe, ufundowane przez firmę Cenega!!!



Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Orange, Heyah). Koszt wysłania jednego SMS-a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Tym razem nie będziesz
ani jednoosobową armią,
ani zabójcą na zlecenie,
ani wybawicielem całego
świata, tylko...
grafficiarzem.

Środowiskowe wyscigi
w malowaniu grubej baby.

MARC ECKO'S

Getting Up

CONTENTS UNDER PRESSURE

Bohaterem Mark Ecco's Getting Up jest Trane – chłopak, który marzy o tym, by zostać uznanym grafficiarzem. Czeką go jednak długa i wyboista droga, ponieważ zamieszkuje w futurystycznej, niebezpiecznej niczym masaż żyletką metropolii New Radius. Pełno w niej ulicznych gangsterów z podobnymi artystycznymi inklinacjami, roi się od gliniarzy i oddziałów specjalnych. Że też akurat to miasto zechciało uczynić bardziej kolorowym...

Marc Ecco's Getting Up rozpoczyna się od niezle zrealizowanego intra, w którym oglądasz Trane'a uciekającego przed uzbrojonymi po zęby strażnikami.

Jakimś cudem udaje mu się wyrwać – wówczas zaczyna rozmyślać nad swoją przeszłością. W taki oto sposób akcja przenosi się trzy miesiące wstecz, do początków kariery bohatera. **Cała gra to retrospekcja, dzięki której poznajesz kolejne przeszkody, na które od samego początku natrafił Trane.** Przygoda zaczyna się banalnie, jednak w pewnym momencie sytuacja mocno się komplikuje. Bohater zaczyna dywersyjną walkę z burmistrzem Sungiem, bardzo niemoralnym politykiem i jednocześnie zagorzałym przeciwnikiem graffiti.

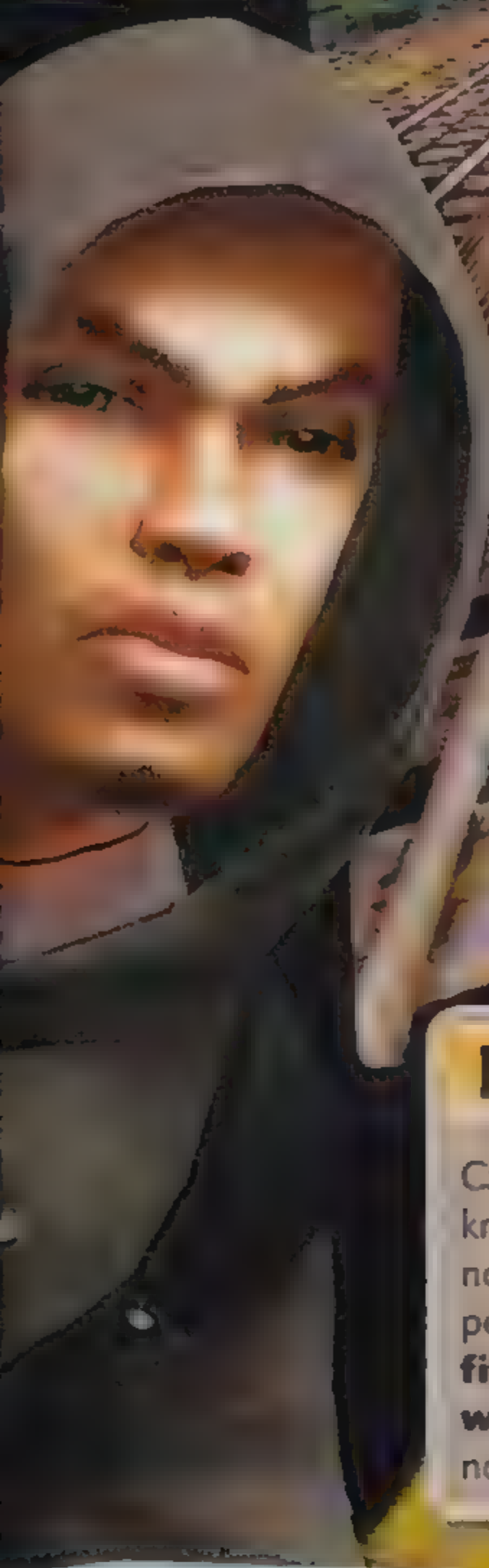
Scenariusza starczyło na jedenaście wypełnionych po brzegi akcją rozdziałów. Pierwszy z nich pełni rolę samouczka, dzięki któremu poznajesz wszystkie tajniki sterowania. Etapy podzielono na checkpointy, nie masz możliwości zapisu w dowolnym momencie. Punkty kontrolne rozmieszczono w rozsądnych miejscach, dzięki czemu w razie porażki powtarzasz nie tak wielkie części misji. **Gorzej, że poziomy – a nawet menu! – ładują się bardzo długo.** Czekać na włączenie się gry,

możesz spokojnie zjeść dwie kanapki i popić je herbatą. Na szczęście wgranie aktualnego etapu od nowa zajmuje tylko chwilę. Fabułę poznajesz dzięki licznym scenkom stworzonym na silniku gry, a także efektownym animacjom (jest ich sześć).

Zanim zostaniesz królem miasta, wykonasz całą masę i jeszcze trochę naściennych malunków. Jest ich kilka rodzajów – **w grze pojawiają się praktycznie wszystkie style graffiti,** od dużych, wielokolorowych murali, przez białe, oldskulowe litery i robione na szybko tagi, aż po naklejki czy szablony. Najważniejsze są oczywiście duże, kolorowe „grafy” – o ile np. tagi wymagają tylko wciśnięcia jednego przycisku, te większe malunki zrealizowane są w konwencji interak-

Akcja promocyjna tranu
wyszła na ulicę...

0:17



Żeby tylko zdążył zobaczyć światło w tunelu.



Początki graffiti

Czy zdajesz sobie sprawę, że graffiti swoje pierwsze kroki stawiało już w... starożytności? Namalowane na ścianach hasła znaleziono między innymi w Pompejach i Efezie. **Początki współczesnego graffiti datuje się na lata 60. i 70. minionego wieku.** Wówczas zapanowała moda na rysowanie na ścianach swoich imion bądź ksywek, czyli tagów.

Z czasem sprzedaż farb w sprayu stała się powszechną, wobec czego graffiti były coraz ciekawsze i pojawiały się częściej. Szczególną **popularność zyskało malowanie na wagonach** czy stacjach metra. Graffiti ma też wpływ na politykę – na ścianach często widuje się hasła propagandowe, towarzyszą one na przykład akcjom ruchów antyglobalistycznych.

Graffiti i wandalizm? A co innego robił taki Michał Aniol albo Leonadro da Vinci, he?

tywnej scenki (szczegóły niżej). **Ułatwieniem jest tzw. intuicja – opcja ukazująca w mgnieniu oka miejsca, w których możesz pozostawić po sobie malowany ślad.**

Kolorowe graffiti tworzysz w sposób następujący: podchodzisz do ściany (lub do innego podłoża), wybierasz rodzaj i wielkość dzieła, po czym wciskasz guzik myszy i machasz ręką ze sprayem, wypełniając przestrzeń między białymi konturami. Na namalowanie graffiti dostajesz kilkadziesiąt sekund – jeśli się w nich zmieścisz, otrzymujesz bonus w postaci dodatkowych punktów reputacji. Tworząc malunki, musisz być ostrożny, gdyż jeśli w którymś miejscu pozostawisz za dużo farby, powstanie zabrudzenie, co odbije się negatywnie na punktacji. **Z początku całe to malowanie graffiti może się wydać cokolwiek dziwne, ale nie trzeba dużo czasu, by wpaść w artystyczną mnię.** Jeśli ten element Getting Up ci się spodoba, prawdopodobnie gra starczy ci na długo.

Twoim początkowym narzędziem pracy jest najzwyklejszy w świecie spray. Ilość farby, jaką możesz wykorzystać „na raz” jest ograniczona, ale regeneruje się, gdy przestajesz malować. Potem zdobywasz lepsze modele puszek (z większym ciśnieniem, co pozwala na dłuższe malowanie bez przerw), sam też uczysz się szybciej malować. **Poza sprayem dostajesz pisak, naklejki, zestaw do przyklejania plakatów, a nawet**

walek na kiju. Wszystko się do czegoś przydaje, każdy rodzaj sprzętu wykorzystujesz w grze przynajmniej kilkanaście razy.

W Marc Ecko's Getting Up najwięcej jest właśnie malowania czy oklejania różnego rodzaju obiektów ksywką bohatera (najlepszy pomysł na szybką i skuteczną promocję). Po jakimś czasie zaczynasz roznosić po mieście także propagandowe hasła. Na takich zajęciach opiera się znaczna część zadań głównych, które musisz wykonać, by posunąć fabułę do przodu. Na początku polecenia są niezbyt wymagające, ale z czasem robią się

Jeśli zabawa w malowanie graffiti przypadnie ci do gustu, Getting Up starczy ci naprawdę na długo.

coraz zmyślniejsze, a ich wykonanie bardziej karkołomne. **Podczas jednego z etapów musisz skakać po wagonach pędzącego pociągu. Zadanie jest naprawdę emocjonujące – tu tunel, tam przeszkoda, związające u góry światła – a ty pośrodku tego wszystkiego masz tworzyć sztukę.** Kiedy indziej toczysz pojedynek na graffiti z innym ziomem, zaś już pod sam koniec gry malujesz hasło na miejskim moście, unikając strzałów z policyjnego helikoptera, podziwiając rozświetlone New Radius i wstuchując się w gdakanie mew.

Podczas gry zdobywasz punkty reputacji – dostajesz je za wykonywanie zadań głównych i dodatkowych. Te

drugie polegają przykładowo na namalowaniu na jakiejś ścianie pięciu ksywek bohatera. **A do czego ci potrzebne te punkty? Czym więcej ich masz, tym ciekawsze dostajesz bonusy – wzory graffiti czy mocniejsze ciosy.** Wszystkie schematy malunków trafiają do tzw. czarnej książki (black book). Jest to, swoją drogą, jeden z ważniejszych przedmiotów w życiu autora graffiti. Zbiera on tam nie tylko swoje twory, ale również podpisy legend tej subkultury. Szkoda tylko, że autorzy nie udostępnili edytora, dzięki któremu gracze mogliby dodawać własne wzory. To chyba największe niedopatrzenie gry.

New Radius to bardzo niebezpieczne miejsce, co rusz spotkasz tu wrogo nastawionych ludzi. Na szczęście **bijatyki w Marc Ecko's Getting Up rozwiązano naprawdę nieźle – są efektowne i sprawiają dużo przyjemności.** Do bicia się używasz klawiszy kierunkowych i dwóch guzików myszy. Z początku twój wachlarz uderzeń jest skąpy jak ubiór dziewczyny z rozkładówki Playboya, ale potem odkrywasz coraz to silniejsze kombinacje. Poza zwykłymi ciosami możesz zadawać specjalne, boleśniejsze dla przeciwnika, jednak ich użycie jest ograniczone (musisz patrzeć na niebieski pasek pod miernikiem zdrowia).

Z kim walczysz? Na pierwszych etapach są to przeważnie członkowie gangu zwanego w skrócie VaNR (Vandals of New Radius). Później **twoimi przeciwnikami**

CLICK! TRICK!

W menu możesz wpisywać kody ułatwiające zabawę:

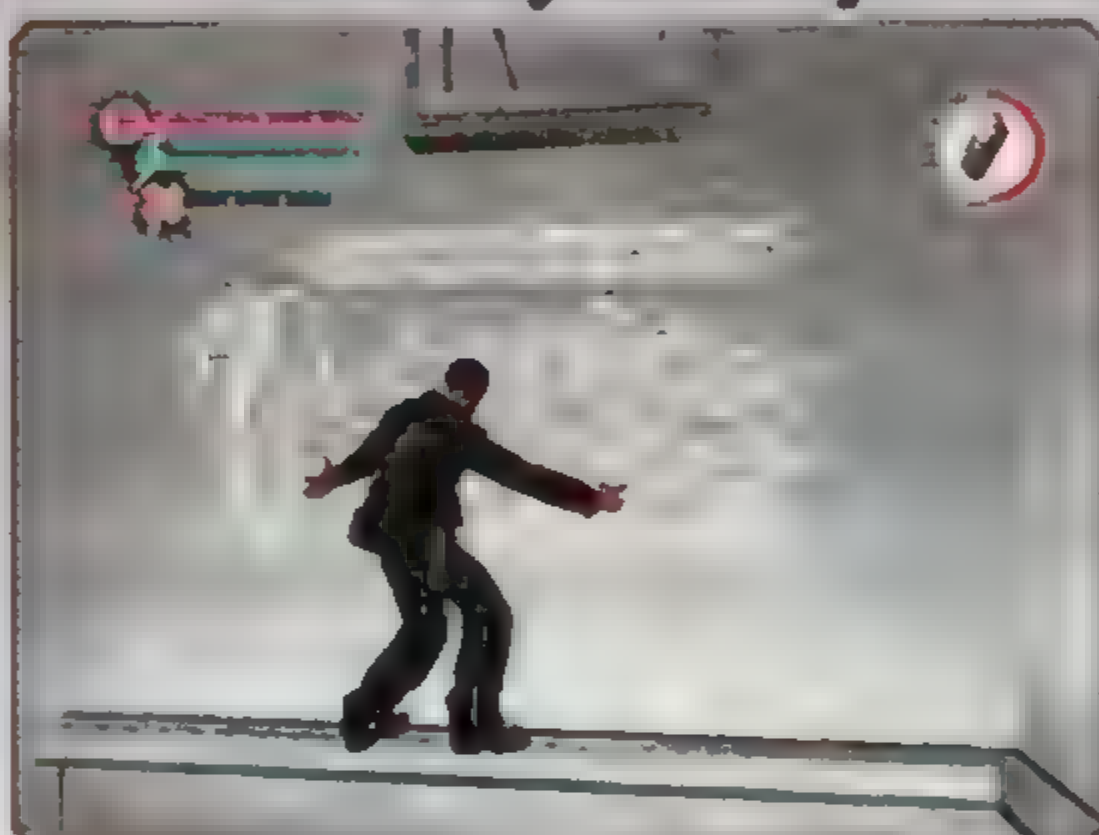
marcuseckos – nieśmiertelność
shardsofglass – dostajesz wszystkie wzory w black booku
dogtags – poznajesz wszystkich ciosy
grandmacelia – odblokowujesz wszystkie utwory muzyczne
ipulator – uzyskujesz dostęp do wszystkich poziomów

Uliczny malarz musi wiedzieć wszystko z przodu to, co maluje, z tyłu, czy nie zbliża się policja.

Malarz przyjął to uderzenie z honorem. Na brzuch.

Chodź, pomaluj mój świat

Malowanie w Marc Ecko's Getting Up jest dużo prostsze niż w prawdziwym życiu. Tu każdy może być mistrzem graffiti...



1 Podchodzisz do ściany, na której pojawia się wzór przyszłego graffiti – czasami możesz zmienić jego wygląd i wielkość.



2 Zaczynasz malować, poruszając sprayem tak, by spryskać cały obszar wrzutu. Uważaj, żeby nie zrobić zacieków!



3 Gotowe! Tylko... Jak ty teraz stąd zejdziesz?

mi stają się członkowie stworzonej przez Sunga specjalnej policji do zwalczania graffitiarzy – CCK. Kolesie są uzbrojeni w szybkostrzelne karabiny i mają na sobie kilkanaście kilogramów metalowego pancerza. Ty niestety nie możesz skorzystać z broni palnej, ale za to masz do dyspozycji pałki, rurki itp. Bijatyki są tym ciekawsze, że możesz demolować otoczenie i z np. roztrzaśkanej ławki wziąć deskę i rozwalić ją przeciwnikowi na głowie. Co jakiś czas zmierzysz się z bossami. Są oni wyjątkowo silni – żeby się z nimi rozprawić, trzeba co najmniej kilku

GŁOS TRANE'A

Talib Kweli (ur. 1975) – raper pochodzący z Brooklynu, uznawany za jednego z ambitniejszych twórców „podziemnego” hip-hopu. Jego rodzice wykładali na uczelni – matka uczyła angielskiego, ojciec zajmował się socjologią. Za młodu podjął współpracę z producentem muzycznym Hi-Takiem i raperem Mos Defem, z którym studiował. W swojej dość krótkiej karierze nagrał kilka albumów, w tym: Black Star (1998), Reflection Eternal (2000), Quality (2002), The Beautiful Struggle (2004).

www.talibkweli.com



trzeba było na pewno za młodu chodzić...

prób. Na szczęście programiści rozmieścili praktycznie na każdym z poziomów napoje energetyzujące, odnawiające stan zdrowia bohatera.

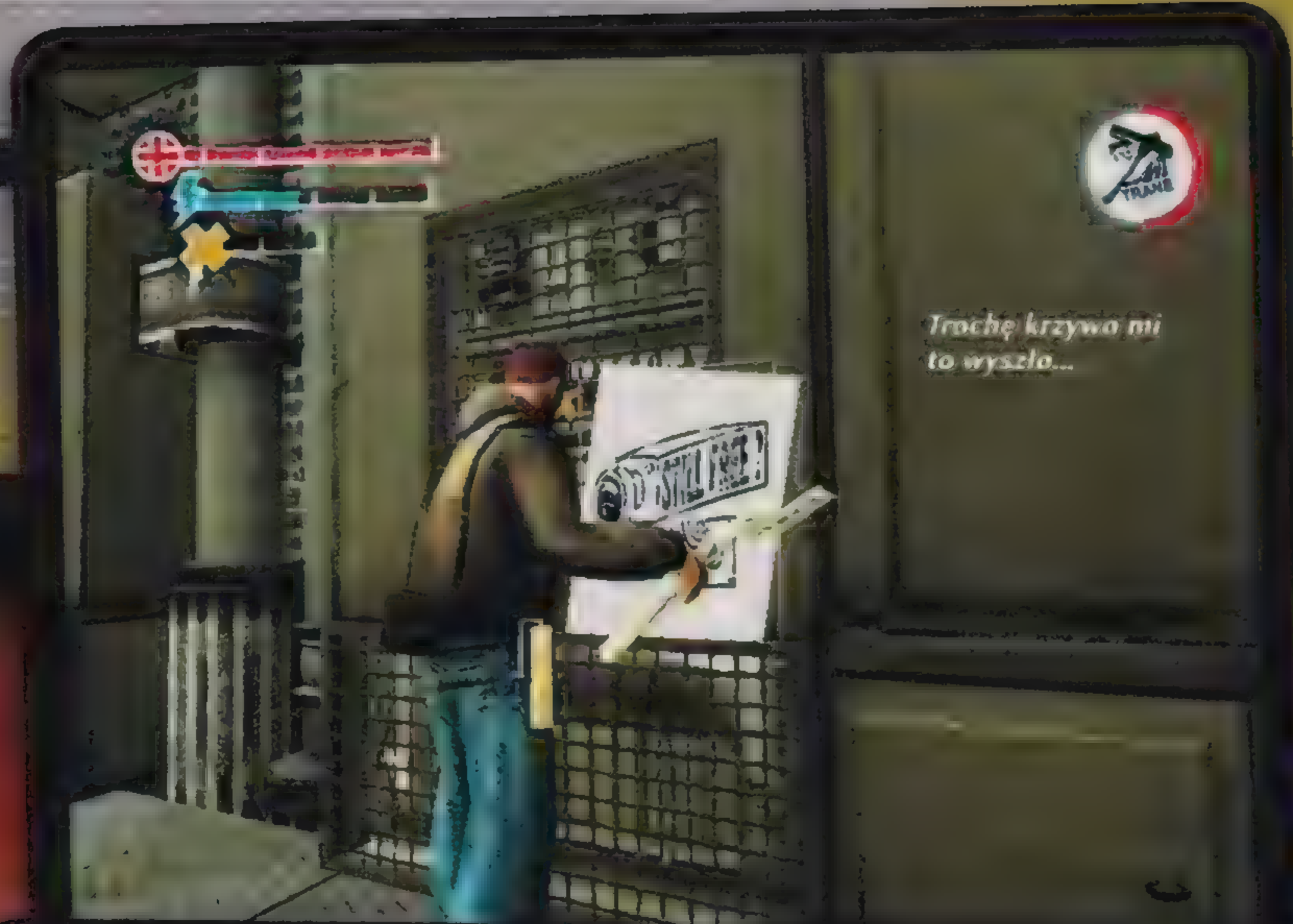
Miedzy malowaniem i biciem się bohater często musi wykazać się zwinnością i skocznością. Czułem się, jakbym grał w którąś z odsłon Prince of Persia, gdy przychodziło mi powspi-

nać się po rynnach, pospacerować po gzymsach czy poodbijać się od ścian. Platformowe elementy nie są jednak tak wymagające jak w przygodach księcia. Wręcz przeciwnie, autorzy bardzo je uprościli – rozwiązania w kolejnych sytuacjach nasuwają się po paru sekundach, bohater twardo trzyma się poręczy czy rynien, trudno zrzucić go nawet z wąskich przejść. Kamera dokucza sto-

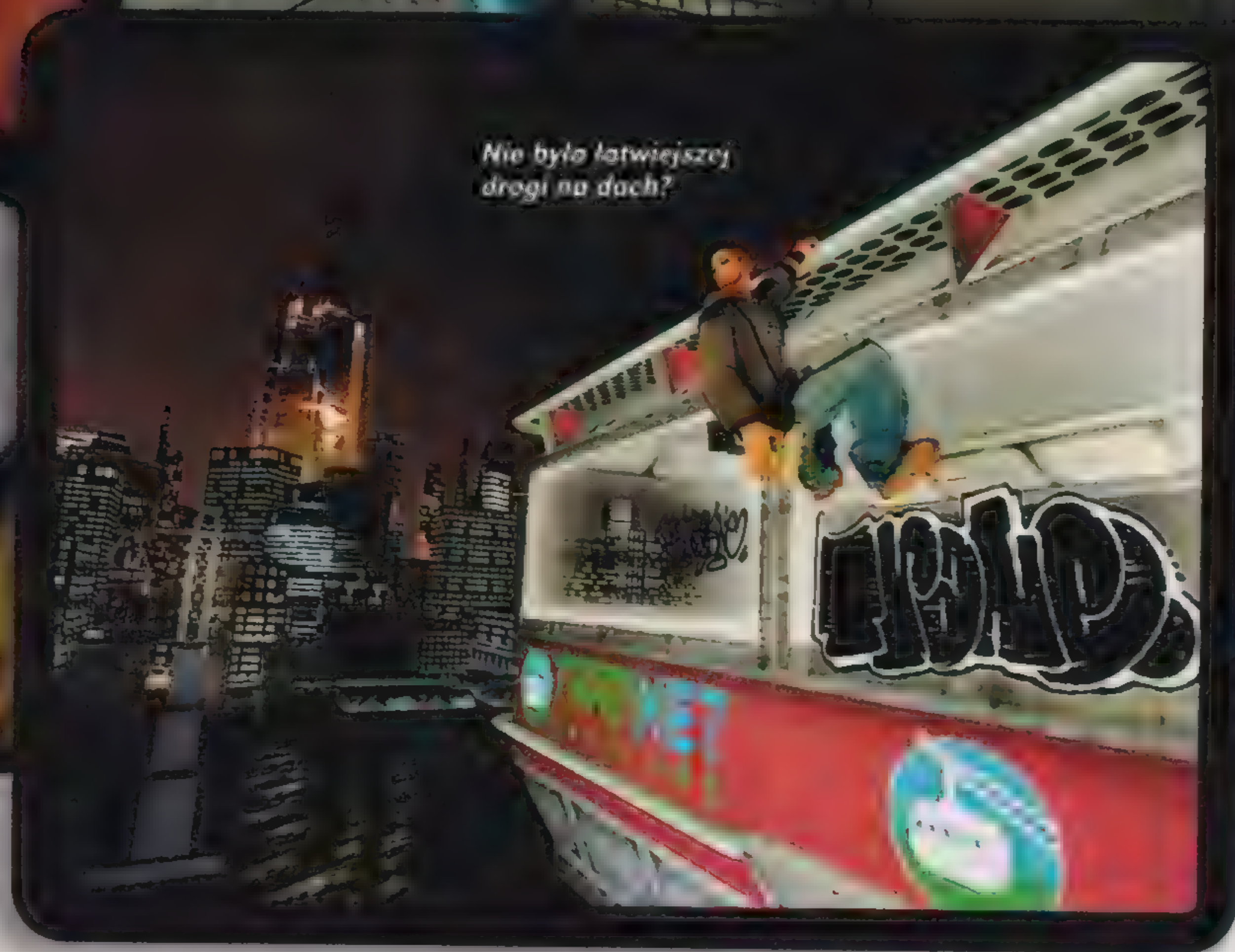
sunkowo rzadko, co jest sporym osiągnięciem jak na tego rodzaju grę. Nawet jeśli niefortunnie się ustawi, możesz własnoręcznie ją skorygować za pomocą myszki.

Skuteczniej zabawę utrudnia sterowanie. **Przed wszystkim odradzam bawić się przy klawiaturze i myszce, lepiej jest zaopatrzyć się w choćby średniej jakości pada.** Chyba że wolisz malować graffiti, używając do tego klawiszy oraz dwóch guzików myszy naraz, co – uwierz na słowo – wygodne nie jest. Z równie głupich kombinacji trzeba korzystać, by wybrać sprzęt z inwentarza. Sterowanie mogłoby ułatwić zmiana ustawień klawiszy, ale autorzy o takiej opcji – jak na złość – nie pomyśleli. Głupia wpadka. Czepić można się też opóźnień po przyciskaniu guzików na klawiaturze, co przeszkadza szczególnie podczas bijatyk.

Marc Ecko's Getting Up wygląda przyzwoicie, ale niczego nadzwyczajnego nie prezentuje. Po uruchomieniu gry bardzo dobrym wykonaniem zaskakuje menu. Poruszasz się po stacji metra, oglądasz przechadzających się ludzi, za ekran opcji służy tablica ogłoszeń, za wybór etapów – rozkład jazdy kolejki... Nie przedstawiono tego jednak w trójwymiarze, ale w postaci ładnych grafik 2D – i dobrze!



Nie było łatwiejszej drogi na dach?



Oprawa wizualna podczas samej rozgrywki na kolana nie rzuca. Tekstury są przeciętnej jakości, płynność animacji nie zachwyca, otoczenie i modele postaci zaprojektowano nieźle, ale brakuje im szczegółów i – jak by to powiedzieć – życia. **Nie ma też mowy o nowoczesnych efektach** – brak tu shaderów czy zaawansowanej gry światłocieni, a kałuże przypominają lustra. Świetne są natomiast wzory graffiti (a także naklejki czy plakaty), których jest w Marc Ecko's Getting Up bez liku. Twórcy gry z szacunkiem podeszli do graffiti, o czym świadczy choćby to, że na ścianach pojawiają się obrazy prawdziwych pionierów tej sztuki (Seen, Cope2).

Jednym z mocniejszych, o ile nie najmocniejszym punktem Marc Ecko's Getting Up jest **ścieżka dźwiękowa**. Wielbicieli „czarnego” hip-hopu poczują się tu jak w raju. W grze znalazły się utwory takich wykonawców, jak Talib Kweli, Mobb Deep, Notorious B.I.G. czy Eric B & Rakim. Piosenek jest tu razem aż 55! Choć można je wszystkie zakwalifikować do jednego gatunku, to cała ścieżka jest ciekawa i różnorodna. Niesamowicie brzmi utwór tytułowy autorstwa RJD2 – odtwarzałem go, gdy tylko miałem okazję.

Muzyki możesz posłuchać w menu, wyciągając wirtualnego iPoda, kryjącego się pod jedyneką na klawiaturze. Zaczyna-

nasz z kilkoma dostępnymi utworami – całą resztę odblokowujesz, zbierając w trakcie rozgrywki poukrywane ikonki iPoda. Jakby tego wszystkiego było mało, **głosu Trane'owi raper Talib Kweli (patrz: ramka) i wypadł w tej roli bardzo przekonująco.**

Wreszcie jakiś powiew świeżości! Marc Ecko's Getting Up to gra, jakiej na PC-ach chyba jeszcze nie było. W wirtualnych światach robiliśmy już prawie wszystko, ale jeszcze nigdy nie malowaliśmy graffiti. Na plus trzeba zaliczyć kilka innowacyjnych pomysłów i przednią ścieżkę dźwiękową. Szczerze polecam, jo!

getting up **Marc Ecko's Getting Up**

Producent: The Collective Dystrybutor PL: LEM

<http://www.atari.com/gettingup/>

cen 99 90 **Multiplayer:** nie **Gatunek:** zręcznościówka

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

- trochę świeżości • świetna ścieżka dźwiękowa
- dobrze zrealizowane bijatyki i malowanie graffiti
- utrudniające zabawę sterowanie • brak opcji zmiany ustawień klawiszy • długi czas ładowania poziomów

Zręcznościówka z pomysłem! Autorzy osiągnęli ciekawym podejściem do tematu i solidnym wykonaniem naprawdę dobry efekt.

GRY WALNOŚĆ **GRAFIKA** **4+**

Autor: Roland

KUMPLE

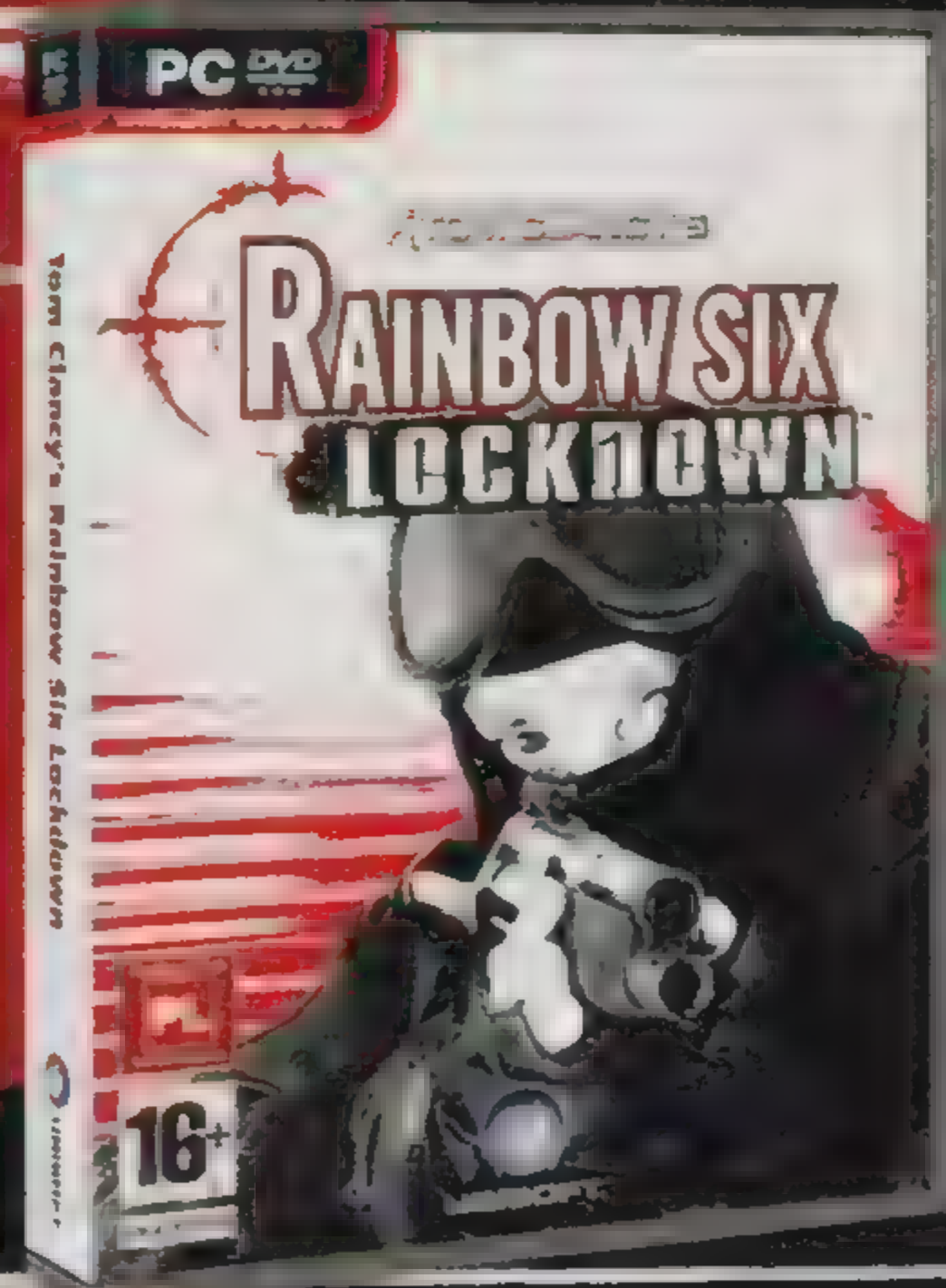
Z ODDZIAŁU SA GOTOWI A TY?

Za cenę wezmiesz udział w WIELKICH AKCJACH z Twoimi NAJBLIŻSZYMI KUMPLAMI z ODDZIAŁU. Będziesz miał okazję odstrzelić parę TERRORYSTYCZNYCH GŁÓW. Użyjaj różnorodnego sprzętu bojowego i NOKTOWNIKÓW, aby podejrzeć ruchy PRZECIWNIKA w ciemnościach. Na koniec JEDNA RADA: JEŻELI CHCESZ PRZEŻYĆ, CZĘŚĆ OGLĄDAJ SIĘ ZA SIEBIE I WSPÓŁPRACUJ z RESZTĄ CHŁOPAKÓW!

ODMASZTEROWAĆ!



Już wkrótce w sprzedaży

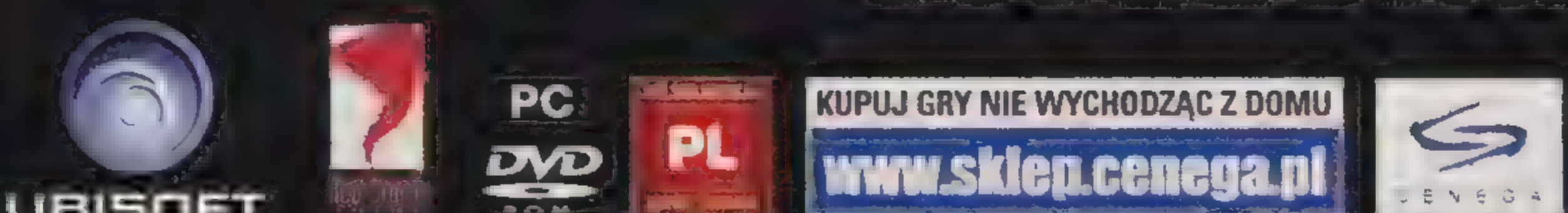


www.rainbowsixgame.com

99.90 PLN

TOM CLANCY'S

RAINBOW SIX LOCKDOWN



KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

© 2005 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Rainbow Six Lockdown, Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Ubisoft, the Soldier icon and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company.

Jean Reno po dziś dzień zastanawia się, czy udział w Onimusha 3 był dobrą decyzją...



W magazynie o konsolach
napisałbym tak: diaboliczny wódz
Nobunaga powraca po raz kolejny.
Tyle tylko, że na PC to jego pierwsza
wizyta...

ONIMUSHA 3

Kancern Ubisoft ogłosił pod koniec lutego informację, która wielu mogła mile zaskoczyć: Ubi nawiązało współpracę z kojarzoną dotąd wyłącznie z konsolami firmą Capcom, czego efektem ma być wydanie PC-owych wersji trzech gier. Tytuły te to Resident Evil 4 (konsolowa gra roku 2005), Devil May Cry 3: Special Edition i właśnie Onimusha 3: Demon Siege. Zdaje się, że to testowanie rynku – jeśli te produkcje chwycą, za nimi pójdą następne. **W takiej sytuacji każdy gracz ma obowiązek kupić wszystkie trzy!**

Teraz na poważnie: **Onimusha 3 to gra w całym zestawie najslabsza.** Najstarsza, najmniej efektywna graficznie, przeniesiona na PC praktycznie bez żadnych zmian w stosunku do oryginału (za wyjątkiem podwyższenia rozdzielczości i dodania japońskiej ścieżki dźwiękowej), pozbawiona jakichkolwiek bonusów i dodatków. Jednak „**najsłabsza**” nie oznacza w tym przypadku wcale, że to gra słaba – to porządny re-

prezentant gatunku action-adventure, który pozwala zorientować się, jaki poziom miały czołowie konsolowe gry mniej więcej 2 lata temu.

W fabule wprowadza efektowny renderowany filmik (w roku premiery gry zdobył nawet kilka nagród). Shogun Nobunaga, który w zamian za władzę oddał duszę demonom, znowu wraca na ziemię, z kolejnym złowrogim planem. Bez znajomości pierwszych dwóch części Onimushy trudno uchwycić wszystkie subtelności tej historii, dlatego większe gracze skoncentrują się na tym, co wiadomo od razu. Nowy plan Nobunagi sprawia, że armia demonów rusza jednocześnie na Paryż w czasach współczesnych i krainę kwitnącej wiśni w zamierzchłej przeszłości. W wyniku manipulacji czasem do stolicy Francji trafia wojownik imieniem Samanosuke (gra go Takeshi Kaneshiro, aktor znany z filmu „Dom latających sztyletów”), a do Japonii przenosi się policjant Jacques (któremu głosu i twarzy użyczył Jean Reno).

Gra sprowadza się do przemierzania kolejnych prerenderowanych lokacji (kamera jest nieruchoma, „przełącza” się na kolejne miejsca), rozwiązywania prostych

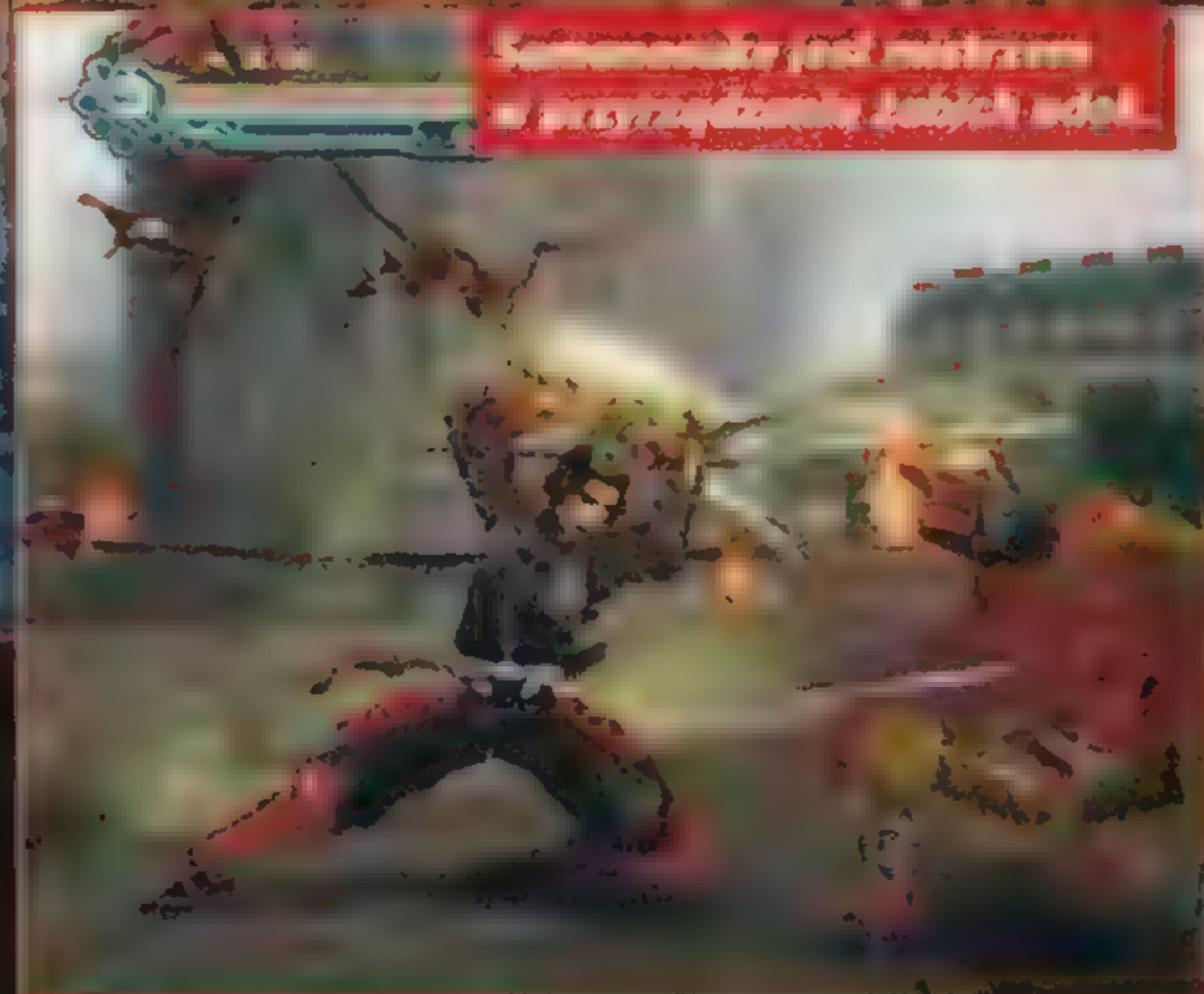
zagadek logicznych (część dotyczy współpracy obu postaci w różnych sferach czasowych), przede wszystkim zaś do walki. **Potyczki – choć lepiej pasowałoby słowo „rzenie” – wypełniają około 80% całej tej produkcji.** Bardzo dobrze więc, że odpowiednio je dopracowano.

Bahaterowie różnią się używaną bronią – Samanosuke korzysta z samurajskich mieczy, Jacques zaś z czegoś w rodzaju elektrycznego bicia, czasem też strzela z pistoletu. **Świetnie wyglądające kombosy możesz wykonać nawet**

Porządny reprezentant gatunku, który pozwala zorientować się, jaki poziom miały konsolówki 2 lata temu.

wciskając tylko jeden klawisz, odpowiedziany za proste uderzenie. Jeśli jednak nauczysz się łączyć to z blokiem czy ciosami specjalnymi, a na dodatek zaczniesz precyzyjnie określać moment uderzenia (np. chwilę przed ciosem przeciwnika), system walki okaże się całkiem rozbudowany i sprytnie wymyślony.

Co jeszcze warto wiedzieć? Onimusha 3 ma prosty system RPG: moc broni i zbroi możesz rozwijać, wydając na to punkty „duszy” zebrane z zabitych przeciwników. Poza tym przed rozpoczęciem gry inwestycja w joypad jest obowiązkowa. **Maksymalna rozdzielczość grafiki wynosząca 800 x 600 to jek na dzisiejsze cza-**



sy śmiesznie mało. Trzeba jednak przyznać, że oprawa ma swój klimat, nawet jeśli został on osiągnięty nie przez zabiegi technologiczne, a przez gustowne odwzorowanie ciekawych lokacji, w których toczy się akcja. Wada ostatnia – fabuła jest sama w sobie mocno pogmatwana, a bez znajomości pierwszych dwóch „Onimuszek” trudna do całkowitego ogarnięcia.

Niestety, polski dystrybutor gry nie podjął jeszcze decyzji dotyczącej jej ceny – ale jeśli nie będzie ona za wysoka, warto zainwestować w Demon Siege. Chociaż tyle możemy zrobić, by przy okazji premiery Onimusha 4 można było i w Clicku napisać: diaboliczny wódz Nobunaga powraca...

Onimusha 3: Demon Siege

Producent: Capcom | Dystrybutor PL: Cenega

http://www.capcom.com/oni3_intro.html

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

Onimusha na PC! • efektowne, bardzo krwawe walki z demonami • Jean Reno w jednej z głównych ról

pogmatwana fabuła • grafika sprzed lat • bez joypada nie zagrasz

Warto zagrać choćby po to, by poznać jedną z bardziej znanych gier akcji z PS2. Porządna rozrywka w starym stylu!

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

4

Wszystko na Twoją komórkę

WWW.WAPSTER.PL WAP.WAPSTER.PL

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADZETY MOŻESZ ŚCIGAĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ MODEL SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. CO NOKIA 3310)

SMS-A NA NUMER 7128, W TREŚCI WPISZ CO MARKA

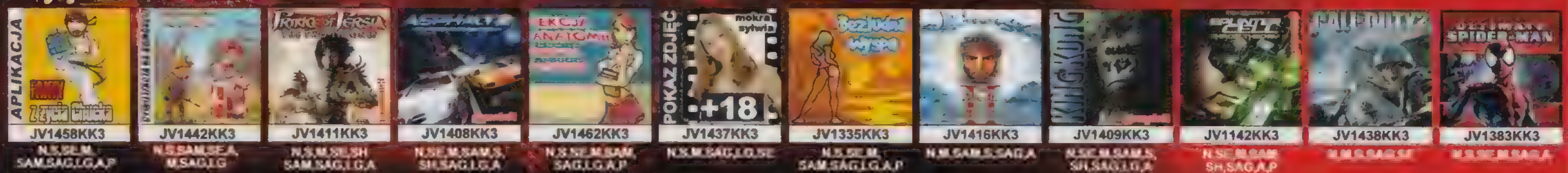
NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENO

Kolorowe tapety nr 7428



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. B776000KK3). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:B776000KK3).

Gry java nr 7928



LEGENDA: N - NOKIA, S - SIEMENS, SE - SONY ERICSSON, M - MOTOROLA, SAM - SAMSUNG, SAG - SAGEM, LG - LG, A - ALCATEL, SH - SHARP, P - PANASONIC
UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZAŁĄCZA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGŁADARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: WAP.JAVA.WAPSTER.PL, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POKRAJAJ. JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ GRĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER GRY (NP. +4860X600600:JV1335KK3).

Dzwonki

Poli 7428	Mono 7228	Real 7428
Ass Up PT2502018KK3	T2502065KK3	RM2587857KK3
Czy ktoś widział Tobię PT2502065KK3	T2502065KK3	RM2587857KK3
Dla mnie masz (Teresa Wysocka) PT1547159KK3	T1540359KK3	RM1547159KK3
Film. Jak rozpętałem II wojnę PT1648134KK3	T1648134KK3	RM1648134KK3
Film. Rocky III. Eye Of The Tiger PT1148888KK3	T1148888KK3	RM1148888KK3
Haj, Sokół PT808446KK3	T808446KK3	RM808446KK3
Hung Up PT2502065KK3	T2502065KK3	RM2502065KK3
Jedna Na Milion PT2054180KK3	T2054180KK3	RM2054180KK3
Jessica Szalona (Bryant) PT1483774KK3	T1483774KK3	RM1483774KK3
Uga Mistrz PT2502065KK3	T2502065KK3	RM2502065KK3
Mogi Panienki PT2141242KK3	T2141242KK3	RM2141242KK3
Proszę Ciebie Nic PT2027270KK3	T2027270KK3	RM2027270KK3
Sens! Kryminał PT2576443KK3	T2576443KK3	RM2576443KK3
Smells Like Teen Spirit PT671797KK3	T671797KK3	RM671797KK3
Swiat według Karpacza PT2502065KK3	T2502065KK3	RM2502065KK3
Tylko mnie kochaj PT2743396KK3	T2743396KK3	RM2743396KK3
Two niepokorny PT1671616KK3	T1671616KK3	RM1671616KK3
Window Shopper PT2502065KK3	T2502065KK3	RM2502065KK3
Zostanę z Tobą PT1573737KK3	T1573737KK3	RM1573737KK3
Adagio For Strings PT2502065KK3	T2502065KK3	RM2502065KK3
Big City Life PT2502065KK3	T2502065KK3	RM2502065KK3
Changes PT1026800KK3	T1026800KK3	RM1026800KK3
Durch den Monsun PT2571183KK3	T2571183KK3	RM2571183KK3
Explosion PT2515380KK3	T2515380KK3	RM2515380KK3
Feelin' (Oris Argani) PT1648134KK3	T1648134KK3	RM1648134KK3
Film. Terminator PT1648134KK3	T1648134KK3	RM1648134KK3
Hey Boy (Get Your Ass Up) PT2771984KK3	T2771984KK3	RM2771984KK3
I Fall In Love PT2771984KK3	T2771984KK3	RM2771984KK3
In The Ghetto PT2771984KK3	T2771984KK3	RM2771984KK3
Jessica of Sumatra PT2771984KK3	T2771984KK3	RM2771984KK3
Kocham Cię PT2771984KK3	T2771984KK3	RM2771984KK3
La Camisa Negra PT2514787KK3	T2514787KK3	RM2514787KK3
Mama (I Like It Loud) PT1988860KK3	T1988860KK3	RM1988860KK3
Nu kotina PT2771984KK3	T2771984KK3	RM2771984KK3
Radio Mich PT2771984KK3	T2771984KK3	RM2771984KK3
Schwarz PT2771984KK3	T2771984KK3	RM2771984KK3
Serek. I'm A Believer PT1834594KK3	T1834594KK3	RM1834594KK3
Still Dre PT887603KK3	T887603KK3	RM887603KK3
Szatanik Tassau PT2141242KK3	T2141242KK3	RM2141242KK3
Tenaz piny PT2054180KK3	T2054180KK3	RM2054180KK3
Who I Am PT2771984KK3	T2771984KK3	RM2771984KK3
You're Beautiful PT2514645KK3	T2514645KK3	RM2514645KK3

JAK POBRAĆ DZWONEK:
POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. PT808452KK3). DLA SAMSUNGA (N600,N620,T100,T700,V100) ZAMIAST "PT" WPISZ "SA" (NP. SA808452KK3).
MONOFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, DLA NOKII, SENDO, MITSUBISHI, SAMSUNGA, SONY ERICSSON W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. T1213662KK3). DLA SIEMENSA ZAMIAST "T" WPISZ "J" (NP. J1213662KK3). DLA MOTOROLI ZAMIAST "T" WPISZ "H" (NP. H1213662KK3). DLA SAGEM ZAMIAST "T" WPISZ "GM" (NP. GM1213662KK3).
REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. RM808452KK3).
ABY WYŚLAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:PT808452KK3). ZAMAWIAJĄC POLIFONIE LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

SMS graficzny nr 7228



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228 W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. L815560KK3) - WSZYSTKIE TELEFONY. TYLKO DLA SIEMENSA ZAMIAST "L" WPISZ "D" (NP. D815560KK3). NOKIA WYGAŚCZAĆ ZAMIAST "L" WPISZ "V" (NP. V815560KK3). JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER OBRAZKA (NP. +4860X600600:L815560KK3).

Filmy video nr 7428



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. MV1682004KK3). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYŚLAĆ FILM INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER FILMU (NP. +4860X600600:MV1682004KK3).

Dzwonki - odgłosy nr 7428

Cześć Dzwonię do Ciebie (bez cenzury) (M)	TT2525431KK3	Odbierz telefon. Odwal się! (M)	TT2765292KK3
Hej! To ja. Twój telefon! (M)	TT2248360KK3	SMS nie upi! nie dozwol! (M)	TT2765292KK3
No! Hej! To ja, ten no, ten... telefon (M)	TT2525465KK3	Whassup!!! (M)	TT2674208KK3

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. TT008452KK3). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA. NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:TT008452KK3).

(K) GŁOS KOBIECY (M) GŁOS MĘSKI

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM (22) 331 93 38 LUB WYSYLAJĄC SMS O TREŚCI: POMOC TREŚĆ PYTANIA (NP. POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 3500), NA NUMER 7128, LUB MAILEM NA ADRES: WAPSTER@WAPSTER.PL. KOSZT WYSYLANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMEREM 71405 TO 1 PLN/MIN (1,22 PLN/MIN z VAT).

AQQ SPRAWDZ DARMOWY KOMUNIKATOR INTERNETOWY!!! WEJDŹ NA STRONĘ WWW.AQQ.WAPSTER.PL

NOWOŚĆ !!! GORĄCE RANDKI !

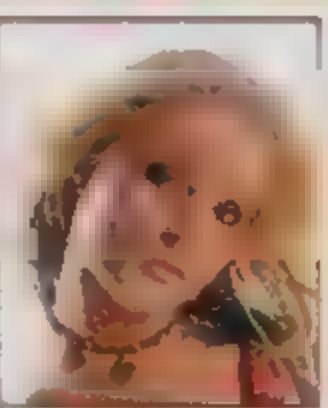
Flirtuj swobodnie i anonimowo! Znajdź partnera na zawsze albo na chwilę! Podaruj sobie odrobinę relaksu.



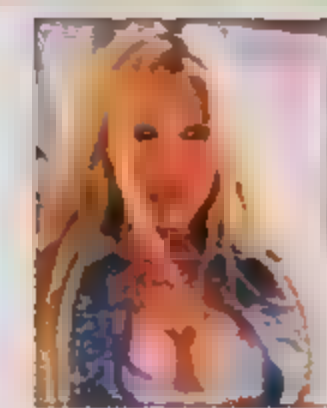
Imię: Zuza
Wiek: 24 lata
Interesuję się samochodami i facetami.
Chcesz ze mną naprawiać Twój samochód?)
ZUZA na nr 7228
+7428
0-708-777-660



Imię: Marta
Wiek: 19 lat
Wszystcy mi mówią, że jestem warta grzechu. A Ty co mi powiesz?
MARTA na nr 7228
+7428
0-708-777-660



Imię: Mariola
Wiek: 18 lat
Podoba Ci się? Chcesz poznać mnie bliżej? Napisz lub zadzwoń
MARIOLA na nr 7228
+7428
0-708-777-660



Imię: Laura
Wiek: 22 lata
Jeśli masz ochotę się dobrze zabawić - napisz lub zadzwoń.
LAURA na nr 7228
+7428
0-708-777-660

WŁADCA PIERŚCIENI II BITWA O ŚRÓDZIEMIE

**Weź udział w Bitwie o Śródziemie
i skop tylek Sauronowi albo...
zbrataj się z siłami ciemności.**

Pierwsza Bitwa o Śródziemie wyczerpała wszystkie zdarzenia i batalie znane z filmowego „Władcy Pierścieni”. Dlatego tym razem – **aby nie opowiadać ponownie tej samej historii** – Electronic Arts wykupiło licencję książkowej, oryginalnej trylogii J.R.R. Tolkiena. Dzięki temu bierzesz tu udział w wydarzeniach, które Peter Jackson pominął albo potraktował po macoszemu.

Bawić możesz się w kilku trybach. Poza kampanią i luźnym scenariuszem (skirmish) **pojawiła się nowość** – **War of the Ring**. W skrócie ów tryb można opisać jako uproszczoną wersję **Rome: Total War** w realiach Władcy Pierścieni. Masz więc mapę podzieloną na kilkanaście części, na której toczysz turową wojnę o władanie nad Śródziemiem. Każda tura dzieli się na trzy fazy – budowania, walki i ucieczki. W pierwszej stawiasz budynki i rekrutujesz wojsko, w drugiej toczysz bitwy (własnoręcznie albo automatycznie), zaś w trzeciej wycofujesz siły z wybranych terenów. **War of the Ring spisuje się doskonale jako deser do...**

...dania głównego, czyli dwóch kampanii – Zła oraz Dobra. W pierwszej kierujesz całym ohydztwem Śródziemia, czyli armiami Mordoru, Isengardu i goblinami. Wcielając się w tego złego, wypędzisz elfy z Rivendell czy zrujnujesz wioskę hobbitów, Shire. W drugiej kampanii przejmujesz kontrolę nad elfami, krasnoludami, a także Ludźmi Zachodu (Rohan i Gondor). Jako przywódca sił Dobra obronisz między innymi Rivendell przed goblinami.

Wyzwania, które stawia przed tobą gra, często różnią się od typowych dla RTS-ów zadań typu „zniszcz, zabij”. Dla przykładu – podczas jednej z misji walczysz o leśną drogę. Aby ją zdobyć, musisz wybudować wzdłuż niej cztery wieże obronne (w wyznaczonych miejscach). Żeby nie było łatwo, wróg ma identyczne zadanie. Prowadzicie więc wyścig w stawianiu baszt, przery-

Możliwość pokierowania Boromirem, Aragornem czy Nazgulami to niewątpliwie gratka dla fanów Władcy Pierścieni.

wany licznymi starciami o kluczowe lokacje. Podobnych ciekawych pomysłów na misje jest tu dużo więcej.

W czasie rozgrywki – jak to w tradycyjnych erteesach bywa – sporo czasu spędzasz na rozbudowie bazy. Teraz jest to o tyle łatwiejsze, że autorzy zrezygnowali z pomysłu ze stawianiem konstrukcji jedynie w wyznaczonych punktach wokół fortecy. **W Bitwie o Śródziemie II możesz budować, gdzie tylko chcesz, nawet pod nosem przeciwnika.** Poza stawianiem baraków czy tartaków dbasz o ochronę fortecy, budując mury i różnorodne systemy obronne, jak wieże z łucznikami czy jamy pajaków. Każdą rasę obdarzono typowymi dla niej konstrukcjami – jedną z ciekawszych są tunele, którymi można przemieszczać oddziały goblinów.

Zabawę w budowniczego zostawmy jednak Bobowi – w Bitwie o Śródziemie II najwięcej jest bowiem tego, co niedźwiadki lubią najbardziej, czyli walki. Przyznać trzeba, że **bitwy zrealizowano naprawdę dobrze i jest na co popatrzyć.** Większość z nich to starcia z udziałem raptem kilkunastu oddziałów, ale zdarzają się też takie, podczas których walczące wojska nie mieszczą się na ekranie i ciężko nad nimi zapanować. Urozmaiceniem są bitwy morskie, które twórcy wprowadzili dopiero teraz. Są one proste niczym konstrukcja miotły, niemniej widok ostrzelujących się flot jest całkiem efektowny.

Twórcy gry obiecywali zaawansowane algorytmy sztucznej inteligencji i raczej dotrzymali słowa. Oddziały bez twojej pomocy ustawiają się w dosyć inteligentny sposób – na przedzie jazda, za nią piechurzy, po bokach, nieco z tyłu, łuczniczy. Choć zdarzają się też wpadki, takie jak strzelcy stojący niczym słupy i ogłdający z oddali zmagania kolegów z wrogiem. Rzecz jasna, możesz osobiście pomóc swoim oddziałom, kilkoma kliknięciami

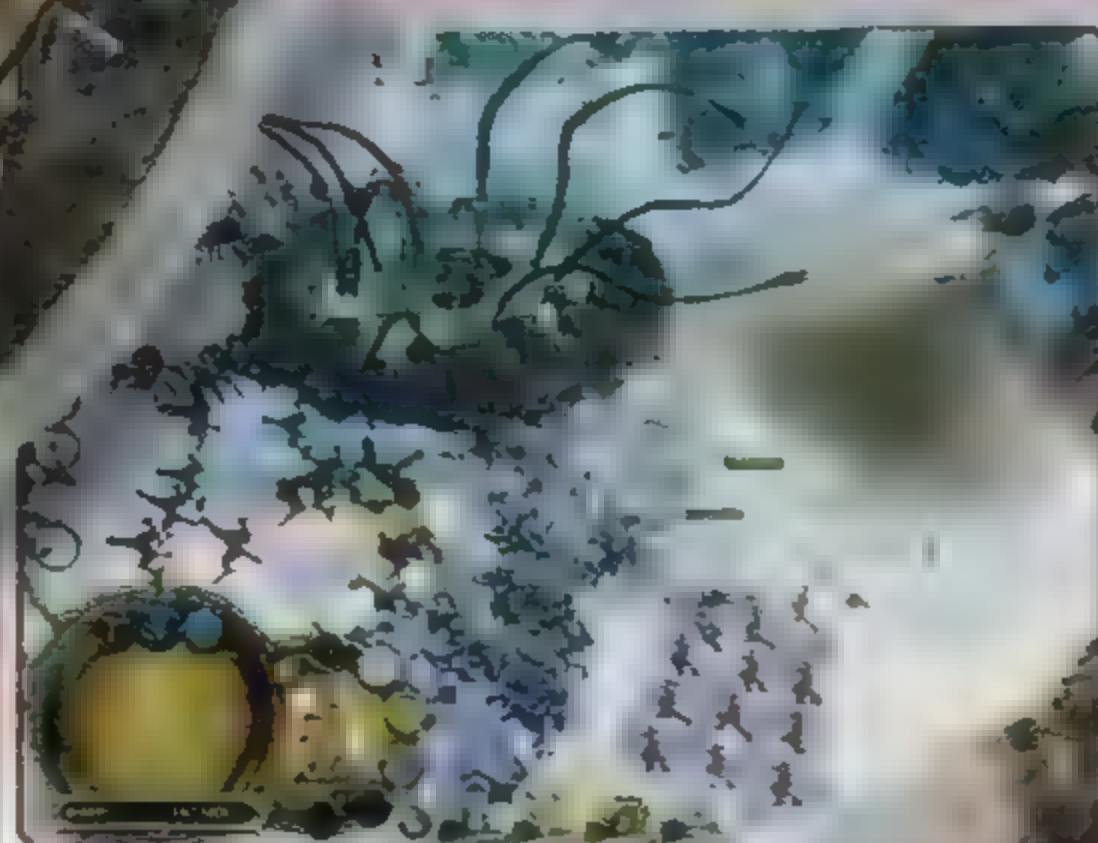
mi wskazując im odpowiednie ustawienie. Da się również zmienić sposób zachowania jednostek na defensywny, neutralny albo agresywny.

Podobnie jak w pierwszej części gry, tak i tutaj autorzy wprowadzili tzw. drzewka mocy. **Pokonując kolejnych wrogów, zdobywasz punkty, za które wykupujesz coraz to ciekawsze umiejętności,** ale żeby zyskać dostęp do najmocniejszych zaklęć, musisz najpierw nabyć te słabsze. Co dają te moce? Dzięki nim możesz wzmocnić swoje wojska, osłabić przeciwnika, wyleczyć jednostki, przywołać sojuszników czy odkryć wybrany fragment mapy.

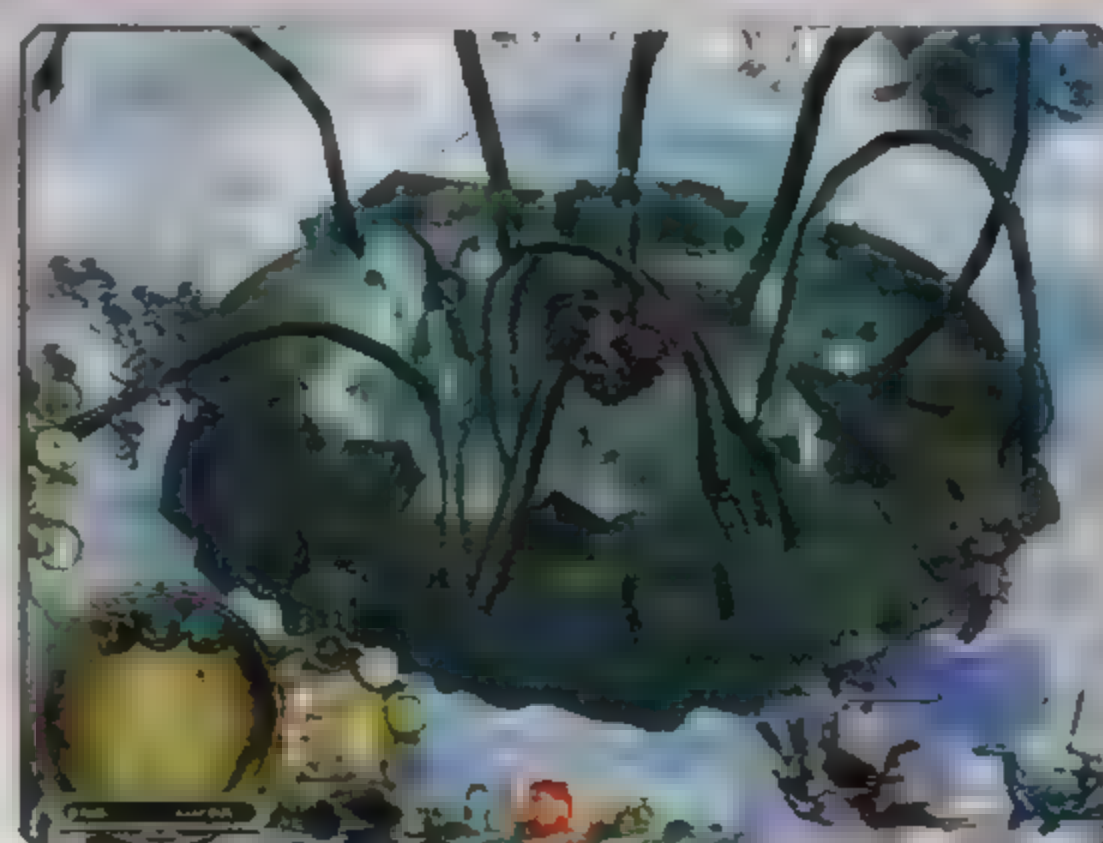
Jednostek, które biorą udział w Bitwie o Śródziemie II, jest bardzo dużo, a wszystkie z nich są przemyślane, dobrze zaprojektowane i zrównoważone. Po stronie zła pojawiają się gobliny, trolle, orki, Uruk-hai (na dodatek w różnych odmianach), a nawet ludzie – korsarze z Umbaru. Druga strona też ma się czym pochwalić. Jeźdźcy Rohanu i z Rivendell, łuczniczy z Lorien

Podwieczorek Watchera

„Strzeż się Watchera”, mówili – ale Jasiu nie posłuchał. Oto jego historia...



1 Watcher to stwór, którego mogą przywołać siły mroku. Jasiu z IV Kompanii Krasnoludzkiej nie słuchał dowódcy...



2 ...gdy na odprawie mówił o tym, jak walczyć z tą bestią. Nasz bohater bez namysłu rzucił się do ataku...



3 ...tylko po to, by bezwzględny Watcher chwycił go w swoje szpony, połknął w całości i oblizał macki.



Władca Mocy

Oto cztery przykłady mocy, z których możesz skorzystać w Bitwie o Śródziemie II.



Przywołanie armii nieumarłych (z prochu powstałeś, z prochu powstaniesz... czy jakoś tak)



Przywołanie smoka (nie ma to jak krakowski egzemplarz, ale ten też nie jest zły)



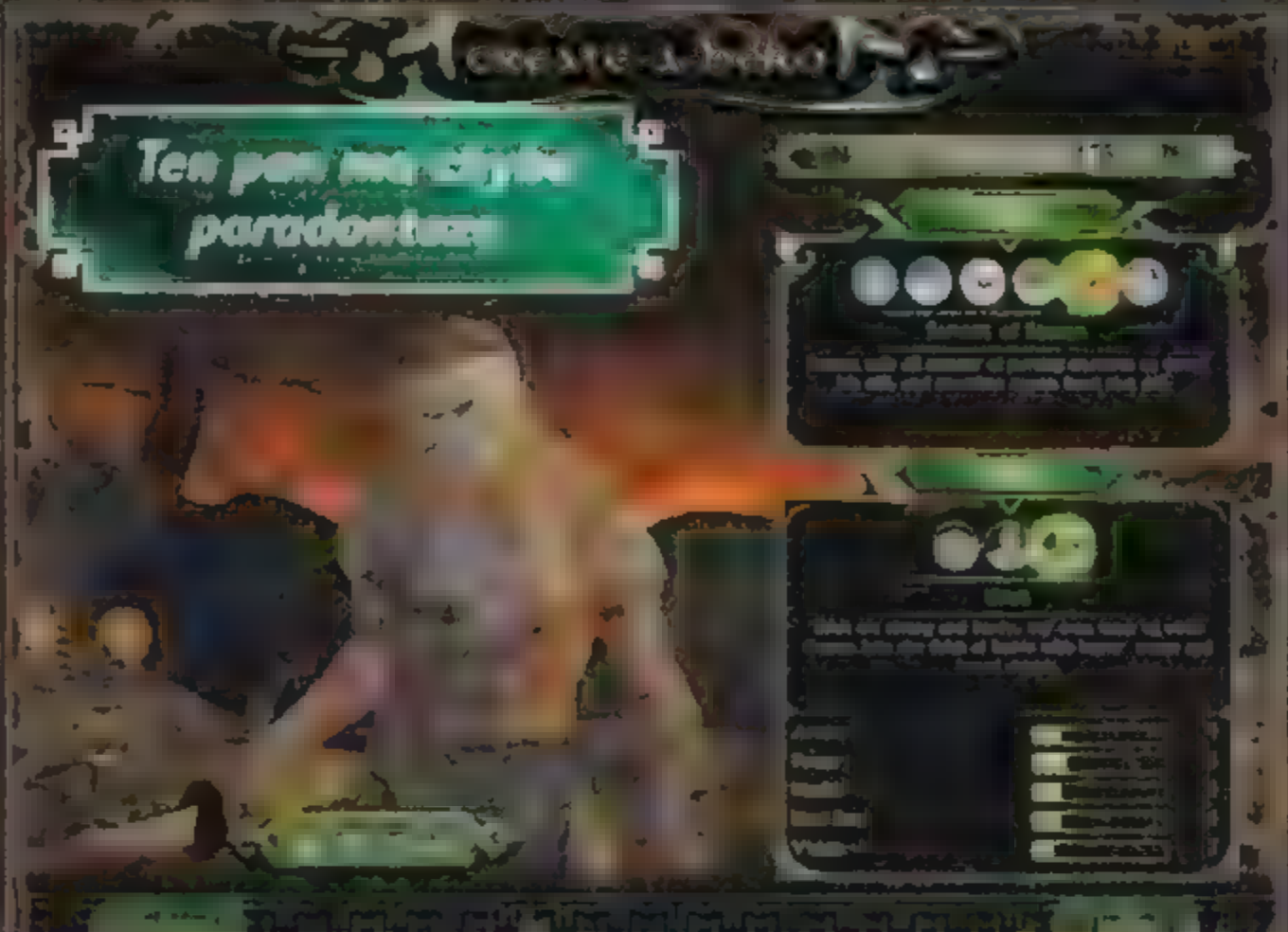
Okrzyk wojny (specjaliści dowodzą, że twoje jednostki lepiej się spisują w walce, gdy krzyczą)



Wizja palantiru (zagłównij nawet tam, gdzie oko Saurona nie może spojrzeć)



Lepp...
blokada...
m...



dowle rozpadają się realistycznie, niemalże deska po desce, a żołnierze po spotkaniu z ogniem biegają w kółko, szukając ratunku. Miodzio...

Podobnie jest z udźwiękowieniem Bitwy o Śródziemie II. Rzadko w grach słyszy się tak dobrze nagrane kwestie mówione. Narrator oraz bohaterowie przemawiają wyraźnie, a ich kwestiom towarzyszy świetnie dobrany efekt echa. O muzyce nie ma się co rozpisywać, bo **chyba nie ma gracza, który nie słyszałby ścieżki dźwiękowej z filmowego „Władcy Pierścieni”**. Jest świetna – tyle w tej kwestii.

W Bitwę o Śródziemie II powinni zagrać wszyscy wielbiciele gatunku oraz miłośnicy prozy Tolkiena. Wprawdzie gra nie jest ani trochę nowatorska, ale zachwyca kapitalnym wykonaniem praktycznie pod każdym względem. Po półgodzinie zabawy wciągniesz się na tyle, że do pudełka z grą zaczniesz mówić „My preciousssss...”.

Czym się oni różnią od zwykłych wojaków? Przede wszystkim są znacznie silniejsi i posiadają wyjątkowe umiejętności. Poza tym nie można ich zabić na amen – **gdy któryś heros polegnie na polu walki, możesz go chwilę później przywrócić do życia w fortecy**. Bohaterowie zdobywają również doświadczenie, które „przechodzi” wraz z nimi do kolejnych misji.

Przy okazji bohaterów trzeba wspomnieć o kolejnym novum w Bitwie o Śródziemie II. Otóż **gra pozwala ci tworzyć własnych herosów zupełnie od podstaw i wykorzystywać ich później w luźnych potyczkach**. Tak jak w tradycyjnym erpegu, możesz wybrać klasę postaci, imię dla niej, zmienić ubranie i jego kolor, ustalić poziom poszczególnych cech, zdecydować się na kilka umiejętności, a później nawet zrobić fotkę w plenerze.

i Mrocznej Puszczy, miotacze toporów – brzmi nieźle, nieprawdaż? Jednostki różnią się od siebie statystykami, specjalizacją (łucznicy są niezli przeciwko piechocie, a trolle z głazami z łatwością niszczą budowle), ponadto posiadają specyficzne zdolności (np. korsarze z Umbaru mogą rzucać płonącymi przedmiotami).

Zupełnie osobną grupę jednostek stanowią bohaterowie. Możliwość pokierowania wieloma postaciami z trylogii Tolkiena – Elrondem, Arweną, Gloinem, Boromirem, Aragornem czy Nazgulami – to niewątpliwie gratka dla fanów.

Elektronicy nieraz pokazywali, że znają się na nowinkach technicznych jak mało kto. Bitwa o Śródziemie II jest kolejnym na to dowodem. **Co tu dużo gadać – gra wygląda po prostu ślicznie!** Mapy w baśniowej kolorystyce, wykonane z pietyzmem i kapitalnie animowane modele jednostek, odpowiednio wykorzystane pixel shadery... To wszystko składa się na wspaniały obraz wirtualnego Śródziemia. Cieszy dbałość o szczegóły – bu-

Władca Pierścieni Bitwa o Śródziemie II

Producent:
Electronic Arts

Dystrybutor PL:
EA Polska

<http://www.bfme2.ea.com/>

Wiek
15/00

Multiplayer: 2-8 graczy

Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

solidna porcja rozrywki • sporo jednostek, budowli i bohaterów • tryb War of the Ring • kapitalna oprawa audiowizualna

nic nowatorskiego • wysokie wymagania sprzętowe

Bitwa o Śródziemie II to RTS ze wszech miar wzorcowy. Brak tu innowacji, ale gra się naprawdę świetnie.

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

5
OCENA

Autor: Roland

Pał go, pał!

Czas na przesiadkę...

02:15:50

JUMP LENGTH: 32.9M

Jakoś tak nudno, kiedy nie ma przeciwników...

Jacked

Jasne, można precyzyjnie operować gazem i z wyczuciem wchodzić w każdy wiraż, by wpaść na linię mety na pierwszym miejscu. Łatwiej jednak użyć gazrurki...

Studio Sproing Interactive zaszerwowało mi prawdziwą przejażdżkę do przeszłości – **Jacked to tytuł niemal w 100% skopowany ze stareńkiej gry Road Rash**, którą za małolata namiętnie katowałem na Amidze. Pomysł na wyścigi motocyklowe, w trakcie których bikerzy używają pięści i kopniaków, by przeszkodzić przeciwnikom, okazał się na tyle nośny, że w późniejszym czasie ukazało się kilka różnych, bazujących na nim produkcji. Ostatnia taka gra trafiła jednak na rynek dawno temu, powitałem więc Jacked ze szczerym bananem na pysku.

Chwilę później banana zastąpił jednak śledzik – **gra oferuje tylko dwa tryby rozgrywki (misje solo i multi-**

player), a dla pojedynczego gracza przygotowano ledwie osiem lokacji z trzema wyścigami w każdej. Na przysłowiowego „upartego” Jacked można przejść w czasie krótszym niż 3 godziny, przy czym wcale nie wymaga to uporu, bowiem gra należy raczej do tych prostszych. Mało!

Programiści ze Sproing dużo bardziej wysilili łepetyny, wymyślając patenty na rozgrywkę, czyli różne rodzaje wyścigów. Wśród nich znalazły się pomysły standardowe, czyli zwykłe ściganie się na zamkniętym torze oraz jego wariacja polegająca na tym, że na każdym okrążeniu ostatni zawodnik odpada. Ale są tu też wyścigi wykorzystujące „bitewny” aspekt gry – np. Survival (musisz przejechać określony odcinek trasy, nie dając się zbesztać przeciwnikom) czy Time Assault (twoje zadanie to załatwienie jak największej liczby bikerów w limitowanym czasie).

Jacked to dobry kandydat na premierę w taniej serii któregoś z dystrybutorów lub... dodatek do pisma o grach.

odrzuca, bo dostępna na początku lokacja jest brzydka, a i sam wyścig nieciekaw.

Motocykle występujące w grze pozwalają na wykonywanie kilku trików – np. jazdy na tylnym kole (zwiększa efektywność nitro) czy też hamowania przez przeniesienie środka ciężkości do przodu (przydatne, gdy widzisz, że tuż przed tobą wybuchnie zaraz granat). To jednak dodatek mało istotny, dużo ważniejsza jest możliwość prowadzenia walki na motocyklach. Twój biker potrafi rozdzielać razy pięcią w obie strony, a kiedy znajdzie broń „ręczną” (gazrurka, pałka, paralizator), wymachuje także nią. **Na trasie znaleźć można też uzbrojenie bardziej hardkorowe – granaty, koktajle Mołotowa, shotguny.**

System walki jest zaskakująco rozbudowany. Gdy odpowiednio mocno uderzysz przeciwnika, traci on przytomność, możesz wtedy szybko zadać mu cios, który od razu kończy jego marne życie, albo... wskoczyć na jego motocykl. Taki los może spotkać również

Road Rash

To była gra – **Road Rash** łączył przemoc i wyścigi na długo wcześniej, nim zrobił to Carmageddon. Pierwotnie ukazał się na 16-bitowe konsole i Amigę, potem w różnych wersjach trafił także na inne platformy, w tym PC. U góry screen właśnie z tej wersji, słynnej ze względu na paskudną grafikę.

ciebie, chyba że zaraz po utracie przytomności zaczniesz szybko wciskać jeden z klawiszy. **Adrenalina skacze, kiedy w ten sposób ratujesz się przed śmiercią!**

Niestety Jacked traci sporo punktów ze względu na średniej jakości oprawę dźwiękową i graficzną – potężne silniki motocykli (nawet 1000cc) raczej bzyczą, niż warczą, lokacje zbudowane są z prostych obiektów, a nowych graficznych technologii nie widać, bo po prostu z nich nie skorzystano. **Jedyny plus tego rozwiązania to niskie wymagania sprzętowe.** Ostatecznie Jacked to bardzo dobry kandydat na premierę w taniej serii któregoś z dystrybutorów lub... pełną wersję dodawaną do pisma o grach.



Ghost Rider?



Jacked

Producent:
Sproing Interactive

Dystrybutor PL:
brak

<http://www.xplosiv.net/>

Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

połączenie wyścigów motocyklowych z akcją
• rozbudowany system walki

oprawa graficzna • przeciętny model jazdy
• króciutka!

Gra drugoligowa, ale niepozbawiona klimatu i grywalności. Jeśli kupisz ją za nieduże pieniądze, będziesz zadowolony!

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

3+

niezbędny | praktyczny | nowoczesny

5 $\frac{50}{2\text{€}}$

najtaniej na rynku

5 pełnych wersji programów na CD

4 2006

Tanie telefony za granicą
Potążenia przez numer 0-708 0102

Zdejmowanie simlocka
Samodzielnie lub w serwisie 0102

www.pcformat.pl

PC Format

nowoczesny poradnik komputerowy

CENA 5,50 zł

PEŁNE WERSJE NA PŁYCDACH

niezbędny | praktyczny | nowoczesny poradnik komputerowy

**Prosto, tanio,
bez przewodów**

bez przewo...
Pokażujemy, jak zbudować, skonfigurować,
i skutecznie zabezpieczyć całą sieć domową.
Jak współdzielić Internet, drukarki i dyski.

TEST **Odtwarzacze DivX**
Niedrogie, wyświetlają polskie napisy,
odtwarzają wszystkie formaty

Podkreślanie kart graficznych

Procesory dwurdzeniowe
Nowa technologia, przystępna cena **1203**

TV i radio z internetu
Setki kanałów w twoim zasięgu **85**

Skype 82

fachowo radzimy, jak zbudować domową sieć bezprzewodową

przystępnie przedstawiamy wyniki testów i porównań

krok po kroku pokazujemy, jak używać programy

szukaj w kioskach i salonach prasowych od 6 marca

ORE 0

00:11:44 LAP

00:00:00 TBL

00:00:00 TBL

Oto sporty ekstremalne – wyścigi crossowych motocykli z widoku „Helmet Cam”.

LAP 00:11:44

BALTMAN

00:58:36 LAP

00:00:00 TBL

00:00:00 TBL

SPH – Stowarzyszenie Przyjaciół Helikopterów – protestuje: śmigłowce są w grze, a nie ma ich w tytule!

2000 GATE

W pięknym kraju nad Wisłą wszyscy marzą o tym, by drogi były jak najlepsze. Tymczasem skubańce-Amerykańce jak gdyby nigdy nie wydają giery, w których im większe wertepy, tym lepiej.

MX vs. ATV UNLEASHED

Nigdy nie lubiłem facetów w lustrzankach.

Skandal? Oczywiście – ale to nie koniec. Nie dość, że robią takie gry, to jeszcze bazują one na autentycznych tzw. „sportach motorowych” (tfu!), uprawianych przez obywateli Ameryki rozpieszczonych gładkimi, ośmiopasmowymi autostradami. Jak spokojnie pisać o takiej grze w kraju, w którym najważniejszy trakt komunikacyjny, ten na trasie Warszawa-Toruń, pełen jest dziur i kolein?

OK, teraz na poważnie. MX vs. ATV Unleashed to druga gra o podobnej tematyce powstała na zlecenie koncernu THQ w Rainbow Studios. Wcześniejsze MX Unleashed pozwalały jedynie pościgać się crossowymi motocyklami. Część najnowsza idzie dalej – już od początku możesz pojeździć motocyklami i qua-

dami (czyli tytułowymi ATV), później zaś uzyskasz dostęp m.in. do wózków golfowych, autek typu buggy, monster trucków, a nawet... helikopterów i samolotów. Bogaty wybór pojazdów, które możesz przetestować na trasie, to jeden z dwóch największych plusów gry.

Atut drugi to liczba dostępnych trybów i opcji z nimi związanych. Są tu mistrzostwa w paru wariantach, pojedyncze wyścigi rozgrywane na kilka różnych sposobów, dziesiątki torów do wyboru, a nawet edytor, dzięki któremu możesz stworzyć właściwie dowolny wyścig. Dwa główne rodzaje konkurencji to wyścigi i freestyle (tu liczą się wykonane



Największa słabość grafiki polega na tym, że nie daje wrażenia ścigania się na oblepiającym wszystko bloku.

Ocenę gry obniża także oprawa graficzna, której największa słabość polega na tym, że nie daje ci wrażenia ścigania się na

brudnym żwirze czy oblepiającym wszystko bloku. Niby coś tam leci spod kół, niby coś tam pryska, ale efekt jest mizerny. Nie tłumaczy tego nawet fakt, że gra powstała równolegle na konsoli i PeCety – bo nawet z PS2 można wyciągnąć dużo więcej. MX vs. ATV Unleashed to średnia gra o ciekawej tematyce. Nie wiadomo jeszcze, czy trafi do Polski, ale jeśli do tego dojdzie, wyda ją współpracujący z THQ rodzimy CD Projekt. Oby w serii Fajna Cena, bo 49 złotych to maksimum za taką produkcję – a mówiąc szczerze, przydałaby się nawet większa rewelacja cenowa.

Model jazdy wykonano przyzwicie, choć nie jest on za bardzo realistyczny. Pozwala na popełnianie błędów, które w prawdziwym życiu skończyłyby się wielokrotnym złamaniem kręgosłupa i paraliżem od pasa w dół. Tworzono go wyraźnie z myślą o jeździe tytułowymi motocyklami i quadami, co czuć, gdy prowadzisz inne pojazdy (ale nimi i tak jeździ się tu rzadko). **Najważniejsza rzecz, którą należy opanować, to balansowanie wagą ciała, które pozwala wybijać się na wybojach** – działa to tak, że przed skokiem dociskasz motocykl, a w momencie wyskoku „odpuszczasz”. Dzięki temu możesz przeskakiwać pagórki, które inaczej by cię spowolniły,

Model jazdy wykonano przyzwicie, choć nie jest on za bardzo realistyczny. Pozwala na popełnianie błędów, które w prawdziwym życiu skończyłyby się wielokrotnym złamaniem kręgosłupa i paraliżem od pasa w dół. Tworzono go wyraźnie z myślą o jeździe tytułowymi motocyklami i quadami, co czuć, gdy prowadzisz inne pojazdy (ale nimi i tak jeździ się tu rzadko). **Najważniejsza rzecz, którą należy opanować, to balansowanie wagą ciała, które pozwala wybijać się na wybojach** – działa to tak, że przed skokiem dociskasz motocykl, a w momencie wyskoku „odpuszczasz”. Dzięki temu możesz przeskakiwać pagórki, które inaczej by cię spowolniły,



Kiedy skorzystałem z oferty, którą znalazłem w swoim e-mailu, mój maluch zmienił się nie do poznania...

MX vs. ATV Unleashed

Producent: Rainbow Studios

Dystrybutor PL: brak

<http://mxvsatv.com/>

Multiplatformy: tak

Wymagania: procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

duży wybór pojazdów • jeszcze większy wybór trybów • licencjonowana muzyka, m.in. Nickelback, Papa Roach i innych

zabrakło magii – jeździ się fajnie, ale bez emocji • grafika nie pozwala „wczuć się” w temat

Ściągalka na poziomie „całkiem, całkiem” w którą można nawet popykać – pod warunkiem, że nie wydasz na nią zbyt dużo pieniędzy

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

4

OCENA

SHADOW GROUNDSE

Okazuje się, że w Finlandii wyrabia się nie tylko markowe wyskokowe trunki. Panowie z Frozenbyte uraczyli nas równie rozgrzewającą produkcją z gatunku akcji TPP.

Lza w oku mi się zakreśliła, przysiadłem z zalem resztki włosów koło uszu. Shadowgrounds przypomniło mi bowiem młodziencze lata oraz wspaniałą Amigę 500 z 20-megowym dyskiem twardym i rozszerzeniem pamięci do 1 MB. Na tym potężnym komputerze grałem całymi dniami w Alien Breed, gierkę, której Shadowgrounds wydaje się spadkobiercą. Cech wspólnych jest wiele, ale Shadowgrounds można właściwie bez problemu przyłożyć do przynajmniej kilku innych gier, bo historia bazuje na temacie już mocno wyeksploatowanym.

Wszystko zaczęło się od lądowania ziemskiej ekspedycji na Ganimedesie, satelicie Jowisza. Ludzie przez parę lat adaptowali księżyc do swoich potrzeb, tworzyli atmosferę i zakładali grządki marchewki. Osta-

tecznie sprowadzili kolonistów i założyli na Ganimedesie placówkę o dzwicznej nazwie Nowa Atlantis. Sielanka została jednak brutalnie przerwana przez uderzenie meteorytu. Wraz z kosmicznym kawałkiem skoły

Wartko akcja, ładna oprawa audiowizualna, niezłe efekty graficzne – Shadowgrounds obroni się samo.

na satelicie Jowisza wylądowali Obcy. Dodajmy: bardzo nieżyczliwi Obcy.

Shadowgrounds klimatem zabawy w jakiś sposób przypomina mi pierwszego Postala. Historia jest dość rozbudowana (cały czas poznajesz kolejne elementy układanki, przeglądając zapiski pracowników stacji w terminalach komputerowych), ale po-

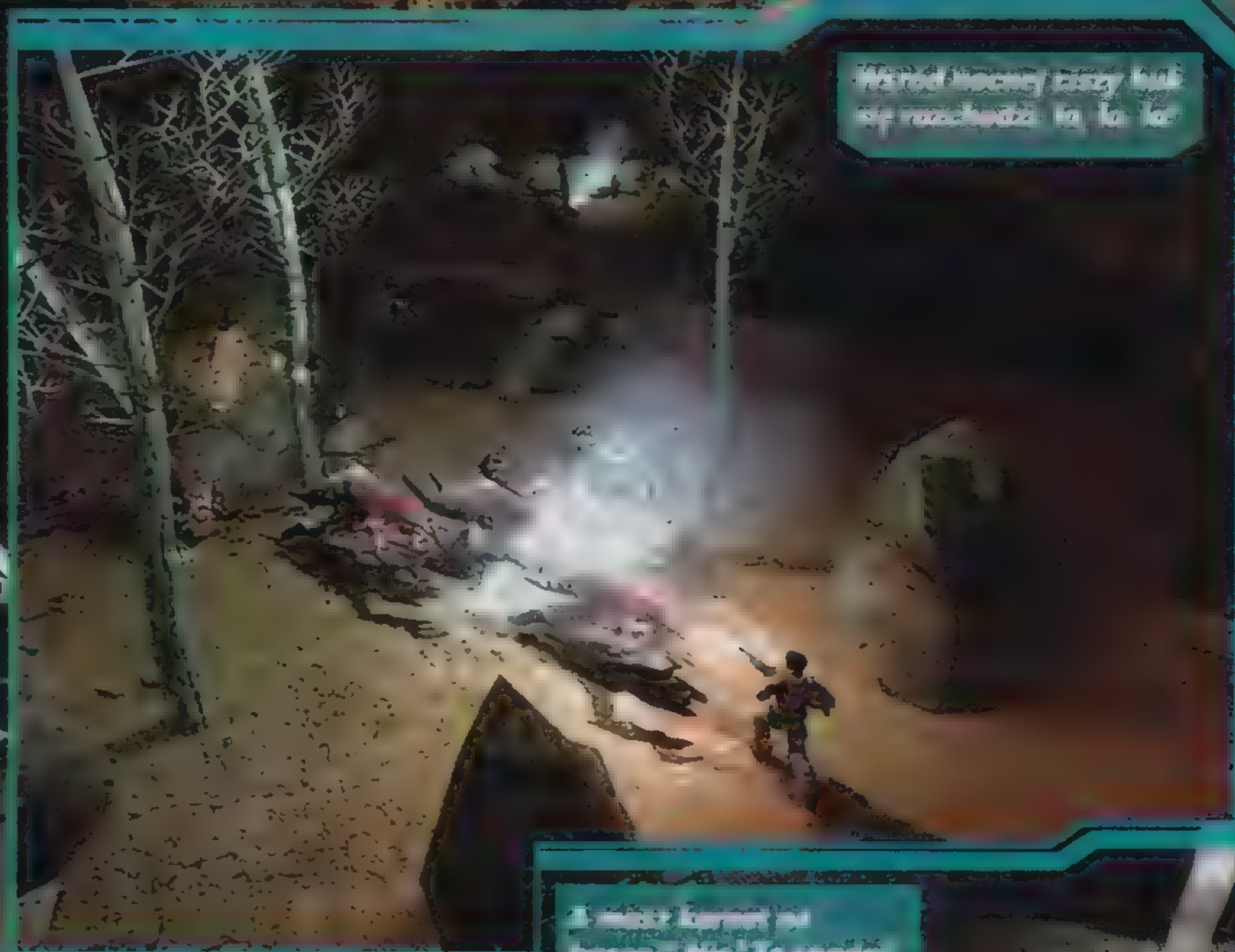
za zaznajamianiem się z historią w Shadowgrounds robisz tylko jedno – strzelasz!

Nietypowy, rzadko spotykany widok w rzucie izometrycznym w pierwszej chwili mi przeszkadzał, ale bardzo szybko się przyzwyczaiłem (tym bardziej że kamera działa znakomicie). Od razu trzeba powiedzieć, że Shadowgrounds wykonano bardzo rzetelnie. Lokacje są dopracowane i ładne, modele postaci – bez zarzutu. Podobnie jak w starym NOX, zachwycić może skrupulatność, z jaką dopieszczono szczegóły. Szkoda tylko, że nasz bohater może zbierać stosunkowo niewiele przedmiotów (magazynki, broń, apteczki i punkty ulepszeń).

Właściwie cała gra jest nieustającą walką z kosmitami. Inne zadania są potraktowane marginalnie. Co ciekawe, prosta konstrukcja gry i starożytny sposób prezentacji nie zmieniają faktu, że w Shadowgrounds stuka się bardzo dobrze. Gra wysysa, czas mija szybko i nie odniosłem wrażenia, że to były stracone godziny.

Przeciwnikami w grze są kosmici najrażniejszych rodzajów. Podobnie jak w Doomie, mamy tu bezmózgie monstra, ale są również wyposażone w broń laserową osobniki reprezentujące jakąś inteligencję. Al w grze dojeżdżają. Wrogowie nie wbijają się bezmyślnie w ściany, ich ataki bywają dość zaskakujące (kiedy pojawia się alternatywna ścieżka, Obcy wykorzystują ją i zachodzą cię od tyłu).

Do wykańczania gości z kosmosu służy całkiem porządny arsenał pukawek.



Wzrost boćki nigdy tu się rozchadza. Ia, ia, ia.

Z miłą karmię na bosonóż. To spójrz.



Karabin laserowy, broń elektryczna (spawarka), wyrzutnia rakiet, shotgun, karabin pulsacyjny – to część wyposażenia. Każda z broni może mieć alternatywny sposób strzelania, ale – uwaga! – trzeba go kupić. Do wyboru są zawsze trzy warianty działania broni (lub pocisków). Co ciekawe, upgrade można wycofać i zainwestować odzyskane punkty w inny rodzaj pocisków. Z amunicją bywa kiepsko, ale zawsze pozostaje pistolet, który ma jej nieskończoną liczbę.

Wartko akcja, ładna oprawa audiowizualna, niezłe efekty graficzne – Shadowgrounds obroni się samo. Gdyby tylko gra miała zapis w dowolnym miejscu, a nie wyłącznie na początku levelu, nie musiałbym w ogóle marszczyć czoła. A tak? Znowu muszę użyć wygładzającego kremu.



Wzrost boćki nigdy tu się rozchadza. To spójrz.

Shadowgrounds

Producent:
Frozenbyte

Dystrybutor PL:
brak

<http://www.shadowgroundsgame.com/>

Multiplayer: nie

System: Windows XP

Wymagania: procesor 733 MHz, 128 MB RAM, grafika 128 MB

• modyfikowalna broń • szczegółowa grafika
• sporo efektów specjalnych • niezła muzyka
• możliwość destrukcji otoczenia • realistyczna fizyka

• brak save'a w trakcie gry • brak stopniowania trudności • ustawienia graficzne poza grą
• nieco za prosta • szkoda, że tylko akcja

To gierka nie jest wybitna, ale ma w sobie to nieuchwytnie „coś”. Gra się!

GRYWALNOŚĆ

GRAFIKA

DZWIĘK

4
OCENA

Kwiaty na dzień kobiet?

Po dwóch rozrywkowych dodatkach do The Sims 2 nadchodzi kolejny – tym razem wyjątkowo poważny. A to, co poważne, niestety, nie bawi już tak bardzo...

Koncern Electronic Arts zwykle dobrze pilnuje własnego biznesu – właściwie wszystkie dotychczasowe dodatki do The Sims, a potem do The Sims 2 wymyślono tak, by znalazły jak największą liczbę kupców. Tymczasem, jak na złość, właśnie przy add-onie, który koncentruje się wyłącznie na szukaniu klientów i zarabianiu pieniędzy, coś nie wyszło – nie wróże Własnemu Biznesowi takiej popularności, jaką zdobyło choćby Nocne Życie.

Największy problem – i dlatego nic temu dodatkowi nie pomoże – leży w jego tematyce. Zarabianie pieniędzy jest, owszem, fajne, ale głównie dlatego, że można je potem wydać. I to lepiej naprawdę, a nie w wirtualnym świecie. Fakt, **Własny Biznes pozwala zdobyć spory kapitał, ale** po pierwsze robi się to bardzo mozolnie, po drugie zaś rozszerzenie **nie dodaje nic, na co zarobione simoleony można by wydać.**

Dzięki nowemu add-onowi zwiększa się liczba dostępnych simom pomysłów na zdobycie gotówki. Wciąż, tak jak do tej pory, mogą chodzić do swojej normalnej pracy – rozwijać się w charakterze np. kryminalisty czy medyka – **teraz jednak, zamiast pracować na innych, mogą też wziąć sprawy w swoje ręce.** Może to przybrać jedną z dwóch form: domowego, rodzinnego interesu lub profesjonalnej firmy. Do tego dochodzi jeszcze opcja handlu nieruchomościami – możesz kupować puste posesje, zwiększać ich atrakcyjność, a potem sprzedawać z zyskiem.

Najprościej działa domowy biznes.

Tak to drzewiej wyglądało – puste półki i smutna pani za ladą.

Zadbaj o swój biznes.

Zaraz, zaraz, jaki jest mój numer PIN?

Make money, money!

The Sims 2

WŁASNY BIZNES

W trybie kupowania inwestujesz w jeden z biznesowych mebli (np. stół do układania kwiatów) i ustawiasz go przed domem. Potem musisz skorzystać z nowych opcji, jakie mebel taki daje (np. ułożyć bukiet), i w ten sposób produkujesz swoje towary. Spacerujący ulicą przechodnie podchodzą do twojego straganu, kupując towar, a ty w ten sposób ciulasz grosz do grosza. **W ten sposób możesz sprzedawać kwiaty, małe roboty, ale również serwować kanapki własnej produkcji.**

Profesjonalny biznes to rzecz bardziej skomplikowana. Na początku musisz kupić posesję, urządzić lokal, zatrudnić ludzi. W takich miejscach albo sprzedajesz wyprodukowane przez siebie lub zamówione towary, albo pobierasz opłaty za czas korzystania ze znajdujących się na miejscu obiektów (jeśli np. prowadzisz kręgielnię). Ponieważ zarządzanie interesem to rzecz do tej pory w serii nieobecna, **dodano do gry nowe elementy interfejsu i okienka, które ułatwiają cały proces, ale sprawiają, że stare, dobre The Sims zaczynają wyglądać jak gra ekonomiczna.** To niekoniecznie musi spodobać się fanom.

W tle działa też cały, zaskakująco złożony, mechanizm odpowiadający za to, jak idzie biznes. **Klienci – czyli wszystkie simy, które zawitają do twojej firmy – otrzymują współczynnik lojalności.** Aby go utrzymać na wysokim poziomie, musisz sprawić, by konsument zaraz po wejściu do sklepu był dostrzeżony i odpowiednio obsłużony. To obowiązek twój albo zatrudnionego pracownika.

Również twój sim dostaje nowe współczynniki, określające jego biznesowe umiejętności – to siedem tzw. talentów, które rozwija się

od poziomu brązowego do złotego, oraz szereg specjalnych zdolności (w wersji angielskiej noszą nazwę perków), które dodatkowo wpływają na sukces lub niepowodzenie interesu. Rozwiązania te pokazują, że **ekipa ze studia Maxis składa się z pomysłowych ludzi** – w tym przypadku to jednak przerost

Największy problem – i dlatego nic temu dodatkowi nie pomoże – leży w jego tematyce.

formy nad treścią. Jak na The Sims, grę przecież nie ekonomiczną, cały ten system jest po prostu zbyt złożony.

Być może Własny Biznes nie trafił w moje oczekiwania dotyczące tego, co chciałbym zobaczyć w kolejnym dodatku do The Sims 2, ale myślę, że wielu graczy może odebrać go podobnie. **Panie Wright, prosimy o coś bardziej rozrywkowego – może powrót do The Sims: Wakacje?**

Nawet w świecie The Sims sklepy są pilnowane przez kamerki przemysłowe.

The Sims 2 Własny Biznes

Producent: Maxis Dystrybutor PL: EA Polska

<http://www.thesims.com/>

Multiplayer: nie

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

rozbudowany system ekonomiczny...

...niestety aż za bardzo jak na potrzeby The Sims • dużo pracy – mało zabawy

Z trzech dotychczasowych dodatków do The Sims 2 ten jest zdecydowanie najsłabszy. Tylko dla największych fanów.

GRYWALNOŚĆ

GRAFIKA

DZWIĘK

4

OCENA



entertaining the world



Michał Bębenek

- 2005 - V-ce Mistrz Polski
w Rajdach Samochodowych
- 2004 - V-ce Mistrz Polski
w Rajdach Samochodowych
- 2003 - V-ce Mistrz Polski w gr. N
- 2001 - V-ce Mistrz Polski N-4
- 1999 - Mistrz Polski N-3
- 1998 - V-ce Mistrz Polski N-3

Michał
Bębenek

kierownica
RW-5005 PC
FORCE FEEDBACK



00:05:34
Lubisz zawrotną prędkość?
Wymagających przeciwników?
Wypasione fury? Tu tego
nie znajdziesz...

Dla fanów wiejskiego tuningu...

...zbliżenie na smakowite detale.

Niewyraźny obraz? Nie pij!

GTI RACING

Za model jazdy w GTI Racing odpowiedzialny jest Chrome Engine. Niestety, poza ładną nazwą za niewiele można go pochwalić. Auto prowadzi się bardzo nienaturalnie. **O ile na prostej nie ma problemów, tak podczas zakrętu, gdy tylko próbowałem kontrować kierownicę po nieudanym ślizgu, auto zawsze stawało w poprzek drogi.** Nie miało znaczenia, pod jakim kątem brałem łuk, czasami nawet nieistotne było, z jaką prędkością w niego wjeżdżałem. Gdy tylko odbijałem kierownicę, samochód momentalnie tracił przyczepność, zachowując się, jakby jechał po lodzie. A potem... przybijał się do bandy.

Wyobraź sobie inną sytuację. Masz do pokonania jeszcze tylko dwa zakręty – za nimi czeka cię meta. Wpadasz w poślizg, ale udaje ci się – niesamowicie! – opanować auto, kiedy nagle przeciwnik lekko zahacza o twój kuper, w rezultacie czego uderzasz

w barierkę. Auto momentalnie przytwierdza się do niej, stając w miejscu jak wryte. **Nie czuć uderzenia, tylko pięć isker strzela w powietrze, a ty po prostu stoisz.** Jeżeli uda ci się przewidzieć taką sytuację chwilę wcześniej, możesz wcisnąć klawisz [R] odpowiedzialny za respawn – wtedy w ciągu 2 sekund znajdziesz się z powrotem na środku trasy, stracisz mniej czasu i nerwów. Mnie jednak nigdy się to nie udało.

Choć już samo przyklejanie się do band jest denerwujące, jeszcze bardziej wkurzał mnie brak jakiegokolwiek rywalizacji. **AI komputerowych kierowców jest bardzo niskie, do tego stopnia, że stanowią oni jedynie wizualny dodatek do gry.** Tylko na początku wyścigu uprawiają dziwną odmianę wrestlingu, chamsko spychając z drogi, ale potem zostają daleko w tyle, zamieniając cię w samotnego króla szos.

z 15 dostępnych modeli. Wszystkie można w znacznym stopniu stuningować, ale niespecjalnie czuć różnicę podczas jazdy. **Trochę odpicowana fura z zewnątrz i nitro pod maską to dziś za mało, by podbić serca miłośników samochodówek.** Szczególnie jeżeli wszystkie auta bez wyjątku bujają się jak stara łajba na sztormowej fali.

Volkswagen nigdy nie był wypasioną bryką. Gdzie mu choćby do poczwiwego mustanga czy BMW z mordą rekina?

Nie wiem, co te wychylenia na boki mają symulować, ale żadna fura nie chybocze się tak jak volkswageny z GTI Racing.

Trasy również nie pozwalają na wystawienie grze lepszej oceny. Nie dość, że są przydługie, to jeszcze pokręcone tak mocno, że trudno znaleźć miejsce, w którym bez przeszkód można by odpalić nitro. **Na prędkość i dynamikę jazdy negatywnie wpływa też wadliwe działanie automatycznej skrzyni biegów** – szczególnie podczas manewrów na zakręcie jej praca pozostawia wiele do życzenia. Bywa, że spadają dwa lub nawet trzy biegi, a zanim auto ponownie się rozpędzi, mijają wieki.

Graficznie GTI Racing także nie powala. **Wszystko wygląda sztucznie, „siakos tak” bez życia.** Efektu nie poprawiają chmurki przelatujące się po niebie ani refleksy na masce. Również modele samochodów nie zachwycają. Programi-

ści mogliby lepiej przyjrzeć się samochodom przeciwnika, które nawet nie udają, że jadą po nawierzchni. One suną, nie skręcając kołami podczas wyprzedzania na prostej. Bardzo to przeciętne.

Za to gra rozrywa głowę dźwiękami. Dosłownie! **W menu leci ostra siekanka rodem z ATARI**, bardzo słabej jakości. W trakcie wyścigu również plumkają wyjątkowo natrętne i pozbawione wdzięku dźwięki. **Można je wyłączyć, ale ambienty** – czyli odgłosy przyrody – **wcale nie są lepsze od reszty.**

Generalnie trochę idiotyczna ta gra. Przede wszystkim brakuje kogoś, z kim można rywalizować, tuning – na pozór rozbudowany – niewiele zmienia, trasy są nudne i często przekombinowane. Plusik należy się tylko za liczbę i urozmaicenie wyścigów. To za mało.

Córka młynarza była tak piękna, że lokalni młodzieńcy robili wszystko, by się przed nią popisać.



Ale co to za król, skoro jeździ takimi złomami? Nie oszukujmy się, volkswagen nigdy nie był wypasioną bryką. Nawet po tuningu wygląda przeciętnie. Gdzie mu choćby do poczwiwego mustanga czy BMW z mordą rekina? A niestety w GTI Racing jeździć (celowo nie piszę „ścigać się”, bo nie ma z kim) można tylko volkswagenami. GOLF 1, Beetle, G60 to niektóre

GTI Racing

Producent: Techland
Dystrybutor PL: Techland
<http://www.techland.pl/>

Multiplayer: tak
Cena: 79.00
Gatunek: samochodówka

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

urozmaicone wyścigi i eventy • tuning • możliwość handlowania autami

model jazdy • bujanie fury • nie dość, że są tu tylko volkswageny, to jeszcze jest ich tylko 15 • muza • ubogie trasy

Od wersji beta nie zmienne nie, poza obniżeniem poziomu trudności. Błąd to straszliwy, bo już nawet nie ma się z kim ścigać.

GRYwalność

GRAFIKA 3+
DZWIĘK 3

3-
CENA

Autor: Hedo

nr 72950

koszt 2 zł netto, 2,44 zł brutto

2,44 zł

TAPETY nr 72950

koszt 2 zł netto, 2,44 zł brutto

2,44 zł

NOWOŚCI	POLI	MONO	
"I Fell In Love"	BYEP1033	BYEZN1364	
"Czemu tak jest"	BYEP1036	BYEZN1365	
"Stupid Girl"	BYEP1035	BYEZN1362	
"Undercover"	BYEP1032	BYEZN1363	
"Schrei"	BYEP0989	BYEZN1329	
"Push the Button"	BYEP0979	BYEZN1316	
"Uh La La La"	BYEP0998	BYEZN1339	
"Behind These Hazel Eyes"	BYEP1001	BYEZN1343	
"Friends Or Foe"	BYEP1005	BYEZN1346	
"No Love"	BYEP1009	BYEZN1347	
"Ultimatum"	BYEP1011	BYEZN1352	
"Stickwitu"	BYEP1015	BYEZN1353	
"Check On It"	BYEP1018	BYEZN1359	
"Tylko mnie kochaj"	BYEP1020	BYEZN1360	
"Na kolano"	BYEP1013	BYEZN1360	
TOP HITY	POLI	MONO	REAL
"Big City Life"	BYEP0966	BYEZN1317	BYEU0235
"Hung Up"	BYEP0965	BYEZN1301	BYEU0210
"My Humps"	BYEP0952	BYEZN1293	BYEU0209
"Ai No Corrida"	BYEP0948	BYEZN1300	BYEU0212
"K.Y.Z."	BYEP0957	BYEZN1298	BYEU0211
"Arel F"	BYEP0344	BYEZN1225	BYEU0163
"I Don't Care"	BYEP0955	BYEZN1296	BYEU0235
"Niech mówią, że to nie ..."	BYEP0912	BYEZN1287	BYEU0207
"Ass Up"	BYEP0947	BYEZN1286	BYEU0208
"Club Tropicana"	BYEP0894	BYEZN1239	BYEU0119
"What's In It For Me?"	BYEP0908	BYEZN1288	BYEU0184
"Don't Cha"	BYEP0852	BYEZN1220	BYEU0118
"You And Me"	BYEP0893	BYEZN1231	BYEU0159
"You Give Love A Bad Name"	BYEP0882	BYEZN1232	BYEU0110
"All About Us"	BYEP0889	BYEZN1229	BYEU0113
"Mamma Mia"	BYEP0848	BYEZN1221	BYEU0108
"Put Your Hands Up In The Air!"	BYEP0821	BYEZN1206	BYEU0095
"Wyginał śmiało cię"	BYEP0839	BYEZN1223	BYEU0105
"What a Feeling"	BYEP0796	BYEZN1192	BYEU0096
"Every Night"	BYEP0791	BYEZN1187	BYEU0083
"Candy Shop"	BYEP0698	BYEZN1123	BYEU0081
"Lonely"	BYEP0764	BYEZN1168	BYEU0093
"One Night In Bangkok"	BYEP0763	BYEZN1169	BYEU0102
"Feel Good Inc."	BYEP0740	BYEZN1158	BYEU0091
"Don't Lie"	BYEP0819	BYEZN1212	BYEU0099
"Don't Phunk With My Heart"	BYEP0726	BYEZN1147	BYEU0090
"Jedną na milion"	BYEP0703	BYEZN1128	BYEU0085
"Boro Boro"	BYEP0732	BYEZN1151	BYEU0034
"The Sound Of San Francisco"	BYEP0734	BYEZN1153	BYEU0044
"B.Y.O.B."	BYEP0801	BYEZN1195	BYEU0088
"Call on Me"	BYEP0589	BYEZN1034	BYEU0080
"Out of Touch"	BYEP0645	BYEZN1075	BYEU0094
"Someday"	BYEP0795	BYEZN1191	BYEU0092
"We Be Burnin"	BYEP0886	BYEZN1238	BYEU0237
"Jej czarne oczy"	BYEP0597	BYEZN1036	BYEU0036
"Pump It Up"	BYEP0557	BYEZN1013	BYEU0043
"Here I Go Again"	BYEP0471	BYEZN0986	BYEU0084
"Hate It Or Love It"	BYEP0748	BYEZN1165	BYEU0162
"Foxtrot Uniform Charlie Kilo"	BYEP0862	BYEZN1236	BYEU0158
"Lose Control"	BYEP0840	BYEZN1215	BYEU0161
POLSKI HIP HOP	POLI	MONO	REAL
"Pamiętasz" Verba	BYEP0697	BYEZN1122	BYEU0121
"Zoopekuję się mną" Verba	BYEP0932	BYEZN1285	BYEU0186
"Kocham" Kaczy feat Mezo	BYEP0895	BYEZN1240	BYEU0122
"Halo kochanie" Doniu	BYEP0730	BYEZN1148	BYEU0123
"Przeżreń" Doniu	BYEP0615	BYEZN1053	BYEU0124
"Powodzenia" Jeden Osiem I	BYEP0470	BYEZN1242	BYEU0126
"Lepsze jutro" Mezo & Kasia Wilk	BYEP0897	BYEZN1243	BYEU0127
"Suczki" Ascectoholix	BYEP0297	BYEZN0907	BYEU0128
"Jak zapomnieć" Jeden Osiem I	BYEP0299	BYEZN0908	BYEU0129
"Rendez Vous" Liber Doniu Kombi	BYEP0898	BYEZN1245	BYEU0131
"Słuchaj skarbie" Verba	BYEP0900	BYEZN1247	BYEU0135
"Aniele" Mezo	BYEP0300	BYEZN1248	BYEU0136
"No spidzie" Ascectoholix	BYEP0297	BYEZN0905	BYEU0148
"Uciekaj" Doniu	BYEP0700	BYEZN1125	BYEU0152
"Ważne" Mezo & Tabb	BYEP0907	BYEZN1258	BYEU0156
"Ten czas" Verba	BYEP0943	BYEZN1302	BYEU0199
"Poleniasz" Fisz	BYEP0992	BYEZN1332	BYEU0244
"Kochana Polska" O.S.T.R.	BYEP0301	BYEZN1336	BYEU0242
"Komix" O.S.T.R.	BYEP0780	BYEZN1337	BYEU0243
Osobny Hip Hop O.S.T.R.	POLI	MONO	REAL
"Grrrrubas" Kodex2	BYEP0975	BYEZN1305	BYEU0215
"Każdy ponad każdym" Kodex2	BYEP0433	BYEZN0982	BYEU0216
"List" Flexip	BYEP0973	BYEZN1307	BYEU0218
"Nagła śmierć" Mes	BYEP0972	BYEZN1308	BYEU0219
"Rak później (czyli otwarte 2)" Kodex2	BYEP0561	BYEZN1310	BYEU0221
"Szukam tego hajsu" Flexip	BYEP0968	BYEZN1313	BYEU0224
"Witam was w rzeczywistości" WWO	BYEP0933	BYEZN1275	BYEU0187
"Wiem co mówimy" WWO	BYEP0934	BYEZN1276	BYEU0188
"Nie chcesz" WWO	BYEP0936	BYEZN1278	BYEU0190
"Nie bój się zmiany na lepsze" WWO	BYEP0937	BYEZN1279	BYEU0191
"Mogę wszystko" WWO	BYEP0938	BYEZN1280	BYEU0192
"Minorum Gentium" WWO	BYEP0939	BYEZN1281	BYEU0193
"Damy radę" WWO	BYEP0941	BYEZN1283	BYEU0195
"Sen" WWO	BYEP0944	BYEZN1284	BYEU0197
"To jest to" Hemp Gru	BYEP0944	BYEZN1290	BYEU0206
"Śmił swol" Hemp Gru	BYEP0945	BYEZN1291	BYEU0204
"Życie Warszawy" Hemp Gru	BYEP0946	BYEZN1292	BYEU0205
"Baku Baku polega" WSZ & CNE	BYEP0916	BYEZN1259	BYEU0164
"Dobry rok" WSZ & CNE	BYEP0918	BYEZN1261	BYEU0166
"Jeszcze raz" WSZ & CNE	BYEP0919	BYEZN1262	BYEU0167
"Gangsterka" WSZ & CNE	BYEP0921	BYEZN1264	BYEU0169
"Drewnianej malpy rock" Don Gurallesko	BYEP0927	BYEZN1270	BYEU0175
"Wiele dróg" PDF	BYEP0990	BYEZN1330	BYEU0239

NOWOŚCI

Dostępne dla telefonów posiadających
możliwość odtwarzania TRUE TONE REAL MUSIC
(obsługujących formaty mp3 lub amr)

TRUE TONE

Otwiera telefon po naciśnięciu

Odbierz telefon po czesku

Przyjmi mnie

Bardzo samotny telefonik

Odbierz, matko dzwoni

Twój cyber telefon dzwoni

MICA

Perkusja

Silnik

Dryn Drn z muzyką

Dryn Drn

Śmiech dziecka

Płacz dziecka

Śmiech kobiety

Jasie

Klaskanie

Jumy kumy

Wybrany abonent

Koo Sinek

Koo beee

Odbierz mnie z chórem

Puk Puk

Poznaję beanie

Bekniecie z organami

Budzik

Piorun

Gong

Gwizdek

Kolek

Kur

Słoń

Sonar

Szybka szymba

Mroczny śmiech

Swina

Oliach

Wojownicze strzały

Kosmiczne dzwony

Wyskokowy traktor

Bulgoczące chemikalia

Rytmiczne śmiechy

Sprezyna z kreslowki

Zwariowane banjo

Elektryczne dzwony

Wojownicze dzwony

Zie odłożona słuchawka

Płynące radio

Odczytanie do startu rakiet

Apollo 11 Beautiful Job

Indyjski szaman

Kosmiczny alarm

Kosmiczny radar

Satelita

Wysokopiętne iskry

Wojownicza komenda

Odczytanie do BOING

Muzyka z horroru

REAL MUSIC oraz TRUE TONE

są dostępne dla telefonów:

Nokia: 3200, 3220, 6020, 6230,

6230i, 6260, 6630, 6650, 6670,

6810, 6820, 7600, 7610, 7650,

Motorola: V500, V500, V547,

V550, V600, Siemens: C65,

C65, C70, M65, S65,

SonyEricsson: K300i, K300i,

K700i, K750i. Aby pobrać wysłaj

SMS pod numer 72950 w treści

wpisując kod wybranego

dzwonka, np: BYEU0077

JAK POBRAĆ DZWONEK: POLIFONIA (POLI) Aby pobrać wysłaj SMS pod numer 72950 w treści wpisując kod

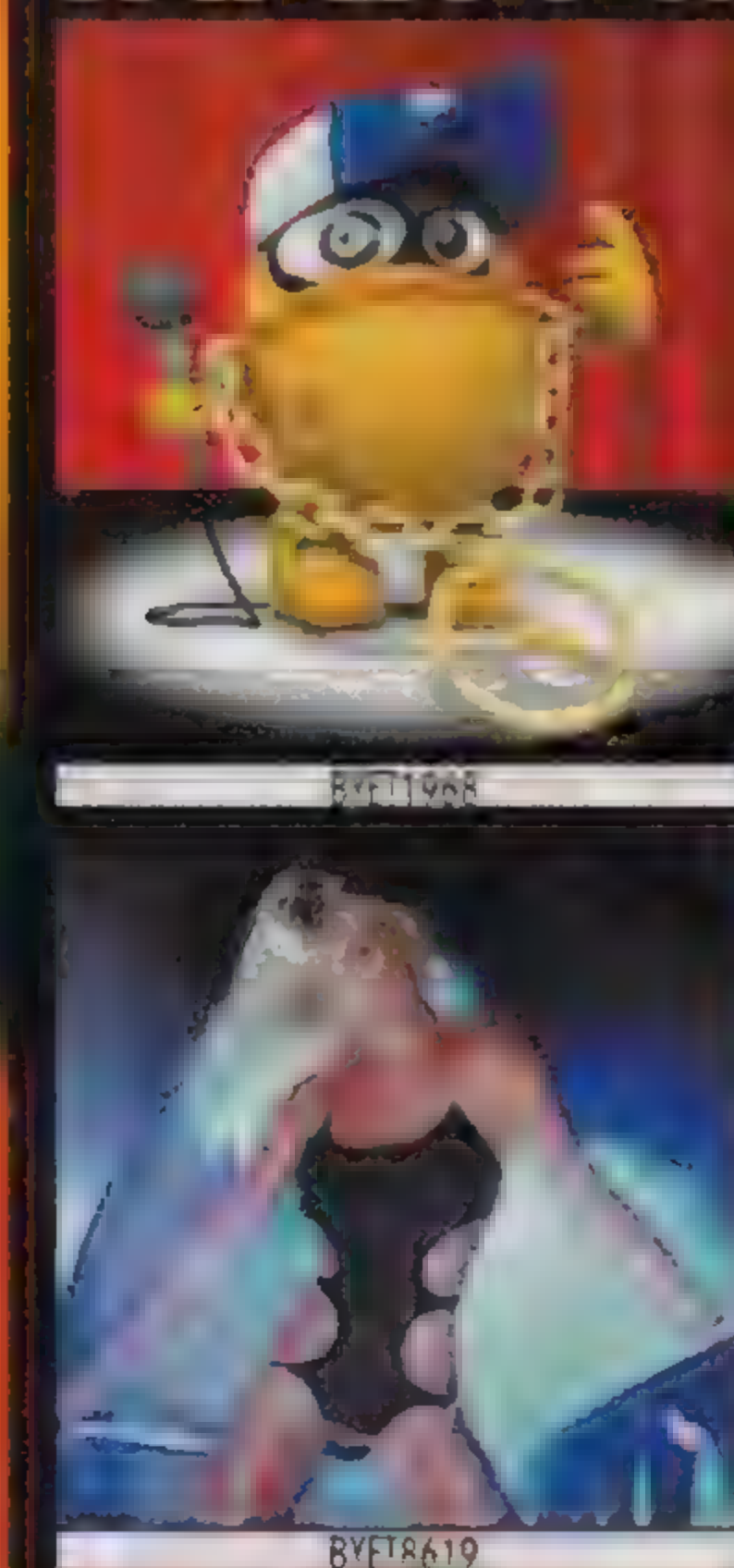
wybranego dzwonka, np: BYEP0997

DZWONEK ZWYKŁY (MONO) Wysłaj SMS pod numer 72950 w treści wpisując kod

wybranego dzwonka, np: BYEZN1275

Siemens - Wysłaj 21 w kodzie z tabeli zmian na 21 np: BYEZN1275

Motorola - Wysłaj 21 w kodzie z tabeli zmian na 21 np: BYEZN1275



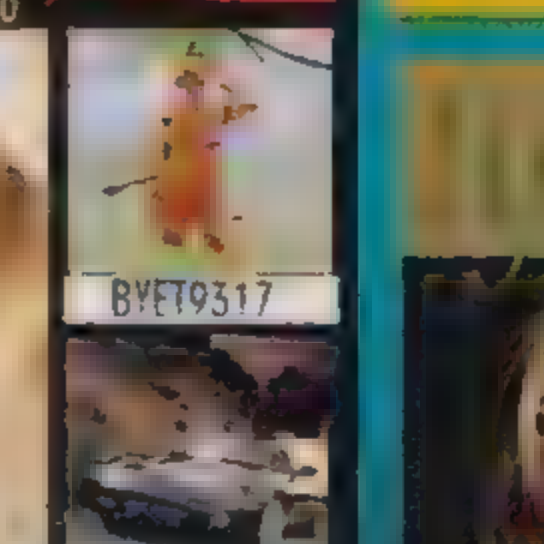
BYET1968



BYET1964



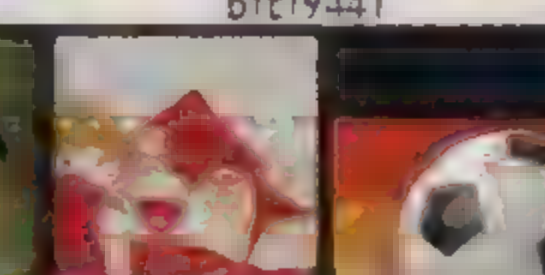
BYET9441



BYET0405



BYET0395



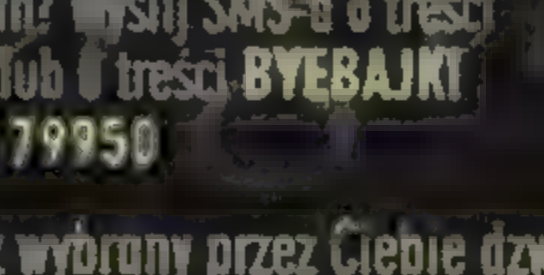
BYET1658



BYET9120



BYET1137



BYET1049



BYET8581



BYET1967



BYET8648



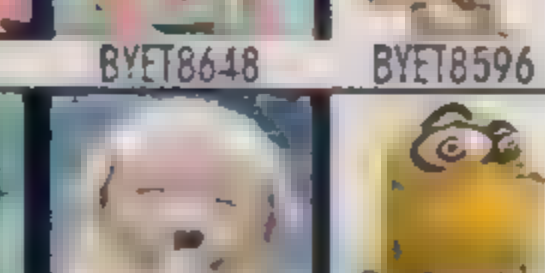
BYET8596



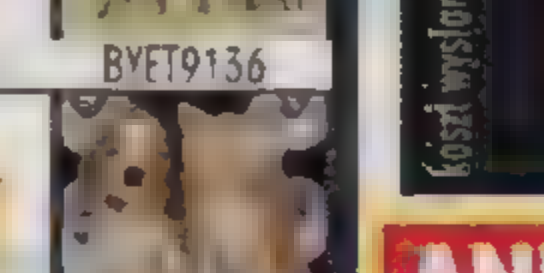
BYET9136



BYET8517



BYET8520



BYET1828



BYET1960



BYET9046



BYET8644



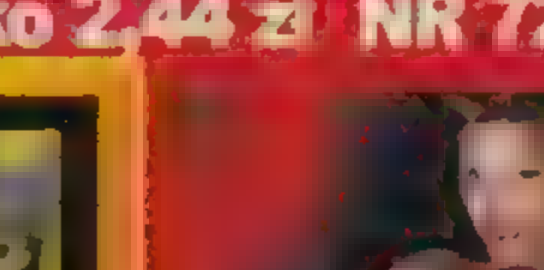
BYET8651



BYET0441



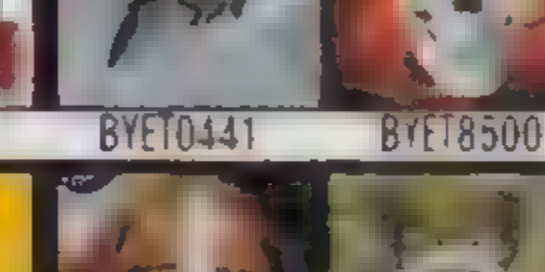
BYET8500



BYET1848



BYET1951



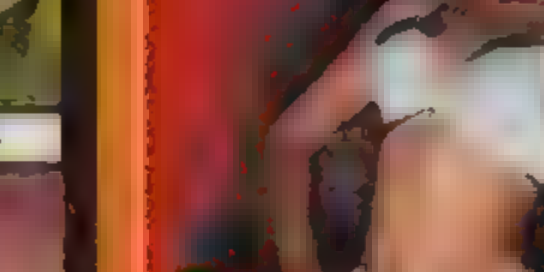
BYET8590



BYET9036



BYET8512



BYET1130



BYET8616



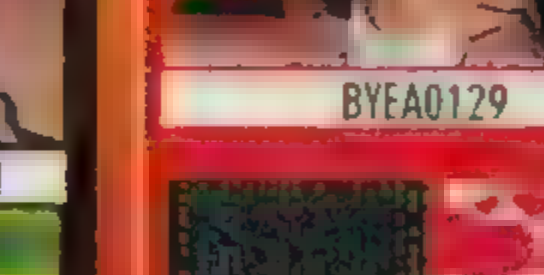
BYET9000



BYET9081



BYET9125



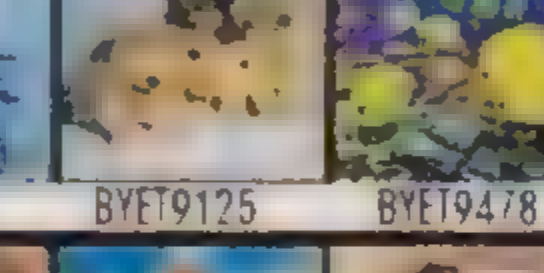
BYET9478



BYET9009



BYET9290



BYET9059



BYET9113



BYET8641



BYET1826



BYET1051



BYET9139



BYET1539



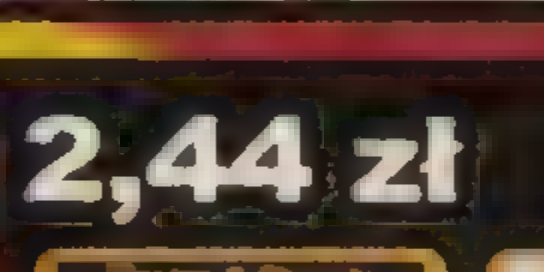
BYET8571



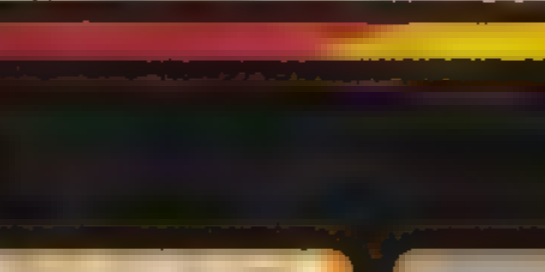
BYET1951



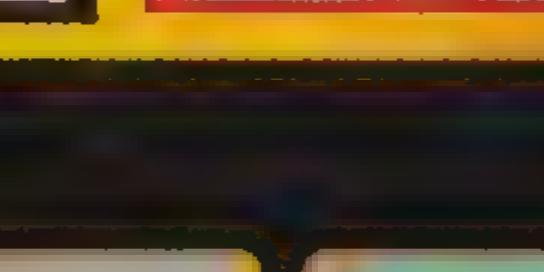
BYET8590



BYET9036



BYET8512



BYET1130



BYET8616



BYET9000



BYET9081



STRAŻ NOCNA

НОЧНОЙ ДОЗОР

„Straż Nocna” to film, który w Rosji był przebojem, jednak w świecie przeszedł bez echa. Czy podobnie będzie z grą na jego podstawie?

O dwieczna walka pomiędzy Dobrem a Złem to element często wykorzystywany w grach – można nawet powiedzieć, że nadużywany. W Straży Nocnej spór ten ponownie staje się podstawą fabuły, nie jest jednak tak „efekciarski” jak w innych produkcjach. To dlatego, że **strony Światła i Ciemności podpisały między sobą pakt o nieagresji**. Aby jego postanowienia nie były łamane, każda ze stron stworzyła specjalne oddziały – Straż Dzienną, pilnującą członków bractwa Światła, oraz Straż Nocną, kontrolującą poczynania tych ciemniejszych. Nad oboma strażami sprawuje pieczę trzecia siła – Inkwizycja.

W grze wcielisz się w Stasa, człowieka, który na chwilę przed dokonaniem mor-

derstwa na zlecenie (próba przeciągnięcia go na stronę Ciemności) zostaje powstrzymany przez Olgę (agentkę Straży Nocnej). **Przez całą rozgrywkę** wraz z innymi agentami (do 2 w drużynie) bę-

Gracze, którzy zaliczyli poprzednią produkcję Nival Interactive – Hammer & Sickle – będą się tu czuć jak u siebie w domu.

dziesz niwelował działania polepczników Ciemności. W trakcie tych igraszek spotkasz nawet samego wielkiego mistrza mroku, Zavulona (nie mylić z Pavulonem) – wszystko to w niepowtarzalnej scenerii, moskiewskich ulic.

Na początku jesteś zmuszony przejść samouczek, który ma na celu zarówno bezbolesne wprowadzenie cię w świat

gry, jak i zaznajomienie z jej sterowaniem. Gracze, którzy „zaliczyli” Hammer & Sickle (poprzednia gra firmowana przez Nival Interactive), będą się tutaj czuć jak u siebie w domu. **Ten sam system sterowania, ten sam model walki – podobieństw jest naprawdę sporo.** Po tutorialu musisz określić klasę swojej postaci. Wybór nie jest duży – możesz stać się Shapeshifterem i siał postrach, przybierając zwierzęcą formę, Magiem, który będzie niszczył przeciwników potężnymi zaklęciami, albo Enchanterem, czyli przenośną kuźnię i apteką w jednym. Każda z klas wymaga innego podejścia do rozgrywki, co przedłuża żywotność Nocnej Straży.

Jeżeli już o klasach mowa, to należy również wspomnieć o umiejętnościach. W grze odnajdziesz ich około 70, a rozwija się je po prostu poprzez używanie – podobnie jak w serii Dungeon Siege. Warto również zaznaczyć, że współczyn-

Nocny strażak

Twórcą świata Straży Nocnej jest Siergiej Lukjanienko. Urodził się 11 kwietnia 1968 roku w Kazachstanie, z zawodu jest psychiatrą, a z zamiłowania pisarzem fantasy i science fiction. Na podstawie jego książki („Nocny Patrol”) w 2004 roku powstał film „Straż Nocna”, który szybko uzyskał w Rosji status dzieła wszech czasów, a na tamtejszym box office pobił wszystkie hollywoodzkie produkcje. Zapowiedziane już są kolejne części filmu (docelowo trylogia) na podstawie następnych powieści Lukjanienki.



niki rosną tutaj dwupoziomowo, inaczej dla świata rzeczywistego, inaczej dla sfery zwanej **Twilight**. **Jest to rzeczywistość niewidzialna dla zwykłego śmiertelnika i właśnie w niej toczy się większość pojedynków.** Gdy postać „wchodzi” w Twilight, automatycznie rosną jej punkty akcji oraz współczynniki umiejętności.

W SN jest masa akcji i nie ma statycznych momentów, w których zastanawiasz się, co zrobić. **Fabula jest prowadzona w sposób liniowy, także dialogi i eksploracja są ograniczone do minimum.** Brak możliwości wyboru drogi jest niezaprzeczalnie wadą, ponieważ kolejne przechodzenie gry (mimo różnych klas postaci) nie jest już w stanie zapewnić równie dużej dawki rozrywki.

Graficznie Straż Nocna prezentuje się nieźle. **Hasa na tym samym silniczku co Hammer & Sickle, a co się z tym wiąże – model fizyczny stoi na dobrym poziomie.** Niestety nie wszystkie dobre rozwiązania z H&S zostały zachowane. Nie ma np. możliwości wpływania na wizerunek własnego bohatera. Irytował mnie także szczególny sposób przedstawiania postaci – wyolbrzymianie niektórych ich cech wyglądu.

Straż Nocna jest grą, która w umiejętny sposób wykorzystuje elementy filmu (świat + główne postacie). Szkoda tylko, że jej liniowość oraz brak trybu gry wieloosobowej w znaczący sposób obniżają grywalność.



Straż Nocna

Producent:
Nival Interactive

Dystrybutor PL:
Techland

<http://www.nival.com/nightwatch/>

cenę
79 90

Multiplayer: nie

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

klimat • fizyka • ciekawa fabuła

liniowość • przekłamania w grafice

Niektóre elementy można by inaczej rozwiązać (liniowość), jednak mimo to warto zagrać.

GRYWALNOŚĆ

GRAFIKA

CIĘŻAR

4

Czy naprawdę tak wygląda praca członka elitarnej jednostki antyterrorystycznej?



THE CLOSE-QUARTERS COUNTER-TERRORISM REGIMENT

The Regiment to strzelanka taktyczna osadzona w czasach współczesnych. Scenariusz gry oparto na autentycznych misjach, w których udział brały brytyjskie oddziały SAS – uważane za jedno z najlepszych jednostek antyterrorystycznych na świecie. To zapewnia grze spory realizm.

Początkowo liczba misji rozczarowuje. Z czasem przekonałem się jednak, że rozbudowany trening i cztery lokacje (podzielone na kilka etapów) wystarczają na długie godziny zabawy. **Przed każdą misją wysłuchasz krótkiej opowieści Maca** – byłego żołnierza SAS, który wspomina swoje przygody oraz straszy popsutymi zębami. Mówi m.in. o odbijaniu zakładników i „oczyszczaniu” farmy zajętej przez IRA – po każdej opowieści bierzesz udział w tym zadaniu, o którym była mowa.

Grę najlepiej rozpocząć od treningu. Przygotowano go na podstawie autentycznego programu szkolenia SAS w bazie Killing House w Anglii. Autentyczne jest również wyposażenie. **Każdy ko-**

mandos twojej jednostki dysponuje nowoczesnym arsenałem, w skład którego wchodzi: karabin MP5, pistolet, shotgun, granaty (zwykłe, gazowe i błyskowe) oraz nóż. Na składzie terrorystów znajdują się natomiast popularne „kałachy”, uzi, różnego rodzaju pistolety oraz cekaemy, które po zabiciu wroga możesz podnosić i używać.

Podczas treningu – bardzo wciągającego, stanowiącego mocny element gry – uczysz się zasad postępowania na polu walki. **Profesjonalne wyszkolenie przydaje się podczas zadań, gdy kierujesz zespołem bojowym.** Każdy twój ruch jest punktowany. Aby uzyskać dostęp do kolejnych poziomów, musisz odznaczyć się skutecznością na poziomie przynajmniej 75-80%. Ocena ta zależy głównie od szczegółów: skutecznego osłaniania członków drużyny, stosowania różnych taktyk wejścia do pomieszczeń, celności, a nawet wydawania okrzyku „Clear!” po zabezpieczeniu pomieszczenia (gdy terrorysta leży martwy lub zakuty w kajdanki). W The Regiment **nie wystarczy wymordować wszystkiego, co się rusza – trzeba stać się komandosem profesjonalistą.**

W czasie misji wydajesz podwładnym proste komendy, wciskając klawisz akcji. Możesz ich przywołać lub ustalić taktykę wejścia do pomieszczenia – na ekranie pojawia się wtedy koło z możliwością

mi (decydujesz, obracając rolką myszki). Niestety czasem ciężko sobie z tym szybko poradzić, a postać jest wtedy bezbronna i narażona na ogień wroga. To rozwiązanie miało ułatwić sterowanie, ale moim zdaniem **lepsze byłyby sprawdzone w innych grach klawisze komend.**

Trening przygotowano na podstawie autentycznego programu szkoleniowego jednostek SAS.

Inteligencja jednostek po prostu wymiata. Al żywo reaguje na wydarzenia – **koledzy z zespołu wypełniają polecenia i stosują zasady, których uczysz się podczas szkolenia**, a terroryści zaalarmowani strzałami potrafią przybiec z sąsiedniego pokoju lub zabarykadować się i czekać na szturm. Mogą też wycofać się lub poddać. Plus dla gry należy się także za to, że postaciom mogą „puścić nerwy” – wkurzony kolega z oddziału w porwie złości wpakuje magazynkę w skutego terrorystę, a przestraszony zakładnik czasem zostawi na podłodze mokrą plamę.

Na pochwałę zasługuje także fizyka obiektów: kopnięta torba sunie po podłodze, kule przelatują przez drewniane drzwi, a trafiony kaloryfer syczy i bucha parą. **Wręcz rewelacyjny jest efekt oślepienia granatem błyskowym.** Gorzej z animacją jednostek. Członkowie zespołu poruszają się nienaturalnie,

To was oduczy kupować pirackie gry o antyterrorystach!

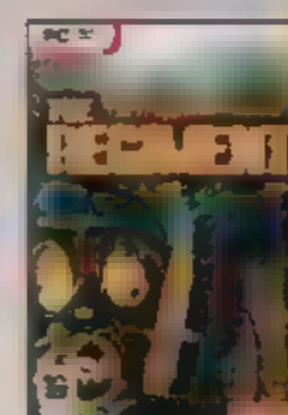
Komandos SAS w blasku reflektorów tuż po premierze gry.

Nie wysilaj się – i tak cię skujemy.

a zastrzeleni wrogowie potrafią przybrać pozę najlepszego radzieckiego akrobata.

Wystrój poziomów nie zachwyca, ale też nie przeszkadza. Najczęściej nie ma czasu na jego podziwianie, a poza tym nie każda strzelanka (zwłaszcza taktyczna) musi mieć rewolucyjną grafikę. To nawet lepiej, że **Kuju dopracowało realizm rozgrywki, zamiast serwować masę graficznych fajerwerków.** Podobnie jest z odgłosami: są one bardzo realistyczne, muzyka zaś pojawia się tylko w menu.

The Regiment to spore zaskoczenie – polecam wszystkim miłośnikom taktycznych strzelanek, których zawiodła najnowsza odsłona Rainbow Six. Do tego regimentu naprawdę warto się zaciągnąć.



The Regiment

Producent:
Kuju

Dystrybutor PL:
brak

<http://www.konami-regiment.com/>

cena

Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

wysoki realizm rozgrywki • trening • dynamiczna • wciągająca

trudna • brak opcji save w czasie misji • słaby rag-doll • zepsute zęby Maca

Wciągający i bardzo trudny symulator jednostek SAS. Tylko dla prawdziwych twórców! Gdzie jest polski dystrybutor?

GRYwalność

4+

GRAFIKA

3-

DŹWIEK

3

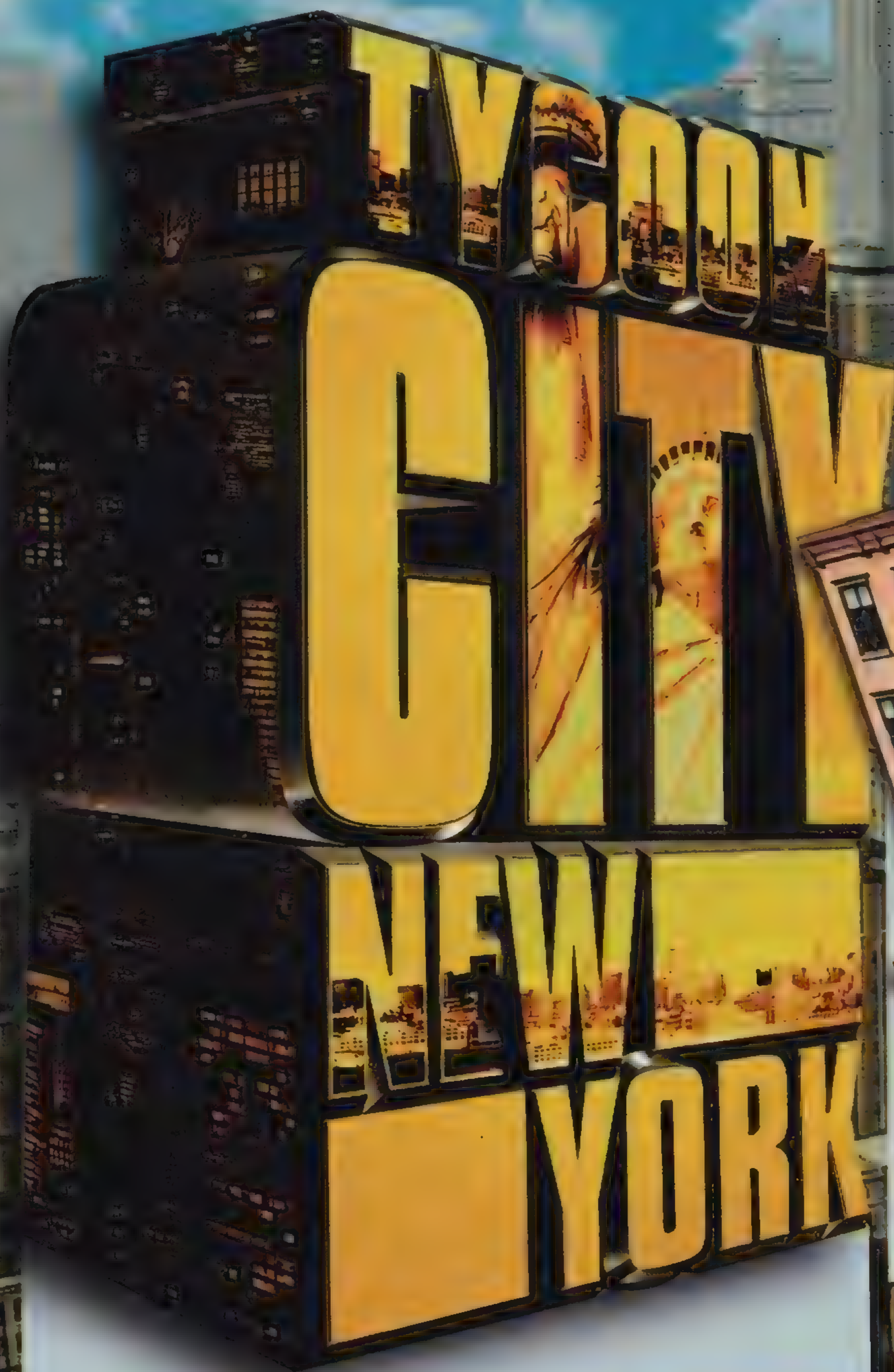
4

OCENA

Autor: martin

Pod naciskiem SAS terrorysta puścił farbę.

27



Nowy Jork to miasto ogromnych możliwości. Jednak żeby utrzymać się na szczycie, musisz być bezwzględny i szybki w działaniu. Myślisz, że dasz radę?

Pamiętam czasy – nie tak dawno temu – kiedy tycooni wychodziły w liczbie minimum jednego na miasto. Prowadziło się w nich wszystko – pizzerię, więzienie, hipermarket, linię lotniczą, kolej. **Brakowało chyba jedynie symulacji fabryki tenisówek oraz producenta szałwiaków kolorowych foliowanych.** W pewnym momencie takie gry ekonomiczne przestały się jednak ukazywać – pewnie dlatego, że gracze byli już nimi przesyceni. Od wielkiego tycoonowego boomeru minął już jednak pewien czas, więc może spróbować ożywić gatunek?

Gdzie najlepiej zrobić biznes, jeśli nie w Nowym Jorku? To miasto wieżowców, Statu Wolności i Wall Street. Metropolia zamieszkiwana przez wiele różnych narodowości. Wprost idealne miejsce do inwestowania i zarobienia ogromnych pieniędzy. Owo **miasto jest głównym bohaterem najnowszej gry studia Deep Red – Tycoon City: New York.** Zbudujesz w nim swoje imperium, zostawiając przy tym daleko w tyle na liście najbogatszych takie osoby jak Rockefeller i Rothschild.

Jednak nie myśl sobie, że od razu całe Big Apple stanie przed tobą otworem.



Tutaj powiesimy kwiatki, a tam postawimy parę doniczek. Pięknie!



Nie ma drogi, bo nie płacili podatków.



O proszę. Product placement pełną gębą.

Na dobry początek zajmiesz się rozwijaniem Greenwich Village – części miasta zamieszkałej przez młodzież i artystów, która jest dobrym gruntem na rozkręcenie interesu. Z czasem przyjdzie kolej na 11 innych dzielnic, w tym Chinatown, Little Italy, Liberty Island oraz SoHo.

Przed rozpoczęciem rozgrywki warto zapoznać się z tutorialiem, który prowadzony jest przez mieszkańca Nowego Jorku – Tony'ego. Dzięki niemu dowiesz się, jak rozpoznawać biznes, który przyniesie największe zyski, oraz jak sprawić, by twoi klienci chodzili z wiecznymi „bananami” na twarzach. Sam system oceny opłacalności inwestycji jest prosty. Wybierasz miejsce na postawienie budynku i patrzysz, jak oddziałuje on na otoczenie – jest to oznaczone różnymi kolorami. Im bardziej zielono jest dookoła, tym większe będzie zadowolenie mieszkań-

ców, a wiąże się ono ze spełnianiem ich potrzeb. Jakie są one dokładnie, możesz też sprawdzić, klikając na budynki mieszkalne – wtedy na ekranie pojawi się konkretna informacja o tym, czego brakuje w danej okolicy.

Nie wszystko jednak będzie takie łatwe. Prócz ciebie miastem zainteresowało się

Tycoon City: New York stanowi udany powrót tego trochę zapomnianego przez twórców gatunku.

też wielu innych inwestorów. W związku z tym będziesz musiał walczyć o miejsca pod budowę sklepów, kin itp. **Cały czas musisz też mieć się na baczności, ponieważ rywale potrafią otwierać lokale konkurencyjne,** co w znaczny sposób obniża twoje dochody. Wtedy najlepszym sposobem jest wykupienie konkurencyjnego przybytku i znisz-

Szczęśliwego Roku Smoka!



Big city lights. Na na na na...

czenie go, jednak do tego potrzebne są fundusze. Tak kółko się zamyka...

Każdy z postawionych przez ciebie budynków możesz dodatkowo rozwinąć – np. zwiększyć jego zasięg oddziaływania bądź po prostu upiększyć roślinkami. Na ten użytek przeznaczane są tzw. upgrade points. Występują one zarówno w lokalnej, jak i w globalnej odmianie: te pierwsze przypisane są do budynku i określają, ile ulepszeń możesz upchnąć w danym lokalu; te drugie odpowiadają za całe miasto. Pomiędzy rodzajami punktów występuje zależność – to, co wydajesz lokalnie, jest odejmowane od puli globalnej. Proste? Proste.

Punkty przeznaczane na ulepszenia dostajesz, wykonując stawiane przed tobą cele. Nowe wyzwania otrzymujesz wraz z przejściem do każdej następnej dzielnicy. Przed większymi zadaniami oglądasz krótkie filmy, które po części nakreślają, na czym będą polegać misje. Na przykład: przed tym, jak będziesz poproszony o rozbudowanie dzielnicy studenckiej, zobaczysz parę studentów zastanawiających się, co zrobić z wieczorem. Każdy z tych animowanych przerywników okraszony jest pokaźną dawką humoru.

Oprócz punktów służących do ulepszania lokali dostajesz również takie do tworzenia znanych i lubianych elementów panoramy Nowego Jorku. Będziesz mógł zbudować między innymi Statuę Wolności, budynek giełdy na Wall Street czy też kościół św. Patryka w China Town.

Graficznie Tycoon City wygląda nieźle. Wyrazy uznania należą się twórcom za opracowanie silniczka pozwalającego na wyświetlanie naraz bardzo dużej liczby mieszkańców (szczegółowych!) – i to bez zauważalnej czkawki. Ciekawą cechą gry jest możliwość wykorzystania własnego zdjęcia i późniejszego eksponowania go na billboardach w całym mieście. Grafika stoi na wysokim poziomie, ma tylko drobne techniczne niedociągnięcia – np. gdy zaczyna się noc, światła czasami lubią „przechodzić” przez ściany budynków. To jednak błąd z rodzaju tych, które na pewno poprawi prędzej lub później stosowny patch.

Strona dźwiękowa gry jest dużo gorsza. Fakt, odgłosy miasta są wykonane dobrze: trąbienie samochodów stojących w korkach, muzyka grająca w sklepach, przechodnie wygłaszający opinie o miejscach, w których byli. Do tego przyczepić się nie można. Wadą jest brak utworów muzycznych, które to mogłyby umilać tworzenie wielkiej metropolii. Niby coś tam gra – np. w czasie szczególnych wydarzeń, jak koncert (wtedy muzykę słychać w całym mieście), ale ogólnie masz wrażenie, że podczas zabawy towarzyszą ci tylko klaksony yellow cabów i okrzyki przechodniów...

Tycoon City: New York stanowi udany powrót tego trochę zapomnianego gatunku. Świetnie się bawiłem, budując od podstaw swoje imperium. Dawka humoru zaimplementowana przez ludzi z Deep Red pozwoliła na przedstawienie „biznesowego wyścigu szczurów” na wesole – to trzeba docenić. Jeżeli kiedykolwiek chciałeś mieć Duże Jabłuszko na własność, to TC: NY jest grą dla ciebie.

Autor: Krzak

New York, New York

Nowy Jork jest najbardziej zaludnioną metropolią w Stanach Zjednoczonych oraz globalnym centrum finansów, polityki i rozrywki. Na powierzchni 830 km² mieszka 18,2 miliona osób. Nowy Jork przyciąga wielkie fale imigracji, które od 180 lat tworzą jego różnorodność i samych 350 milionów mieszkańców. W 1871 roku Holenderski Wicekról w Nowym Amsterdamie, De Witt Clinton, wyznaczył 50 lat na budowę mostu, który połączy Nowy Jork z Nowym Jorkiem.



Tycoon City: New York

Producent:
Deep Red

Dystrybutor PL:
Atari

<http://www.atari.com/tycooncity/>

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB



klimat wielkiej metropolii • humor • twoje własne Big Apple



czasami przekłamanie w grafice • brak utworów umilających budowanie

Udany powrót tycoonów na rynek. Gra się przyjemnie, w dużej mierze dzięki zaoplikowanej przez twórców sporej dawce humoru.

GRYwalność

4

DZWIĘK

4

OCENA

NAJNOWSZA GRA
TWÓRCÓW CHROME I XPAND RALLY



CALL OF JUAREZ

WWW.CALLOFJUAREZ.COM

Zmierz się z przeznaczeniem jako Billy
W imię Boga wymierzaj sprawiedliwość jako Ray

- JAZDA KONNA I WALKA Z SIOŁA • POJEDYNKI REWOLWEROWCÓW •
- W PEŁNI FIZYCZNY ŚWIAT • OBRZERNE LEVELS •
- BEZWZGLĘDNI PRZECIWNICY • AUTENTYCZNE BRONIE •
- TRYB MP Z ZADANIAMI •

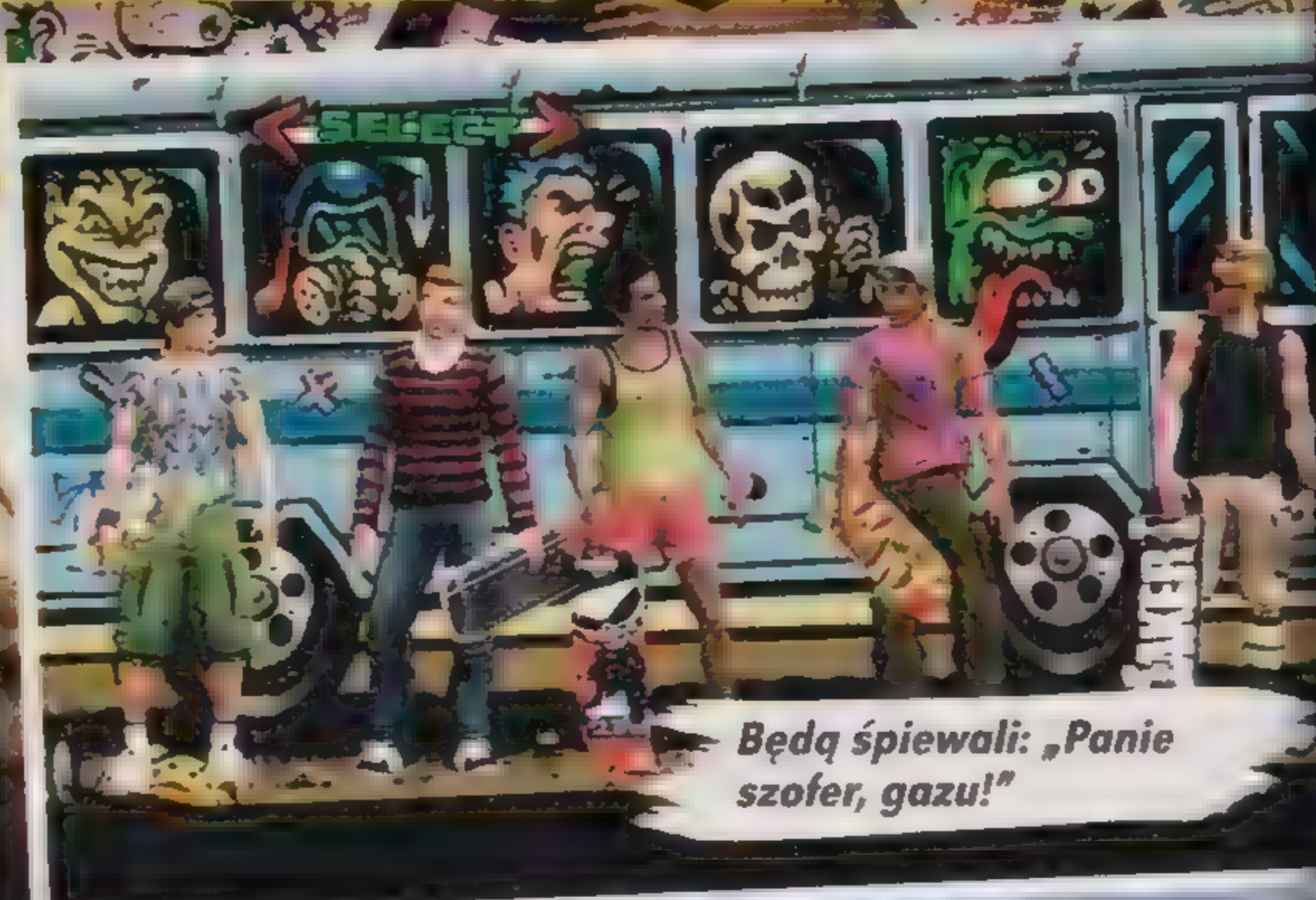
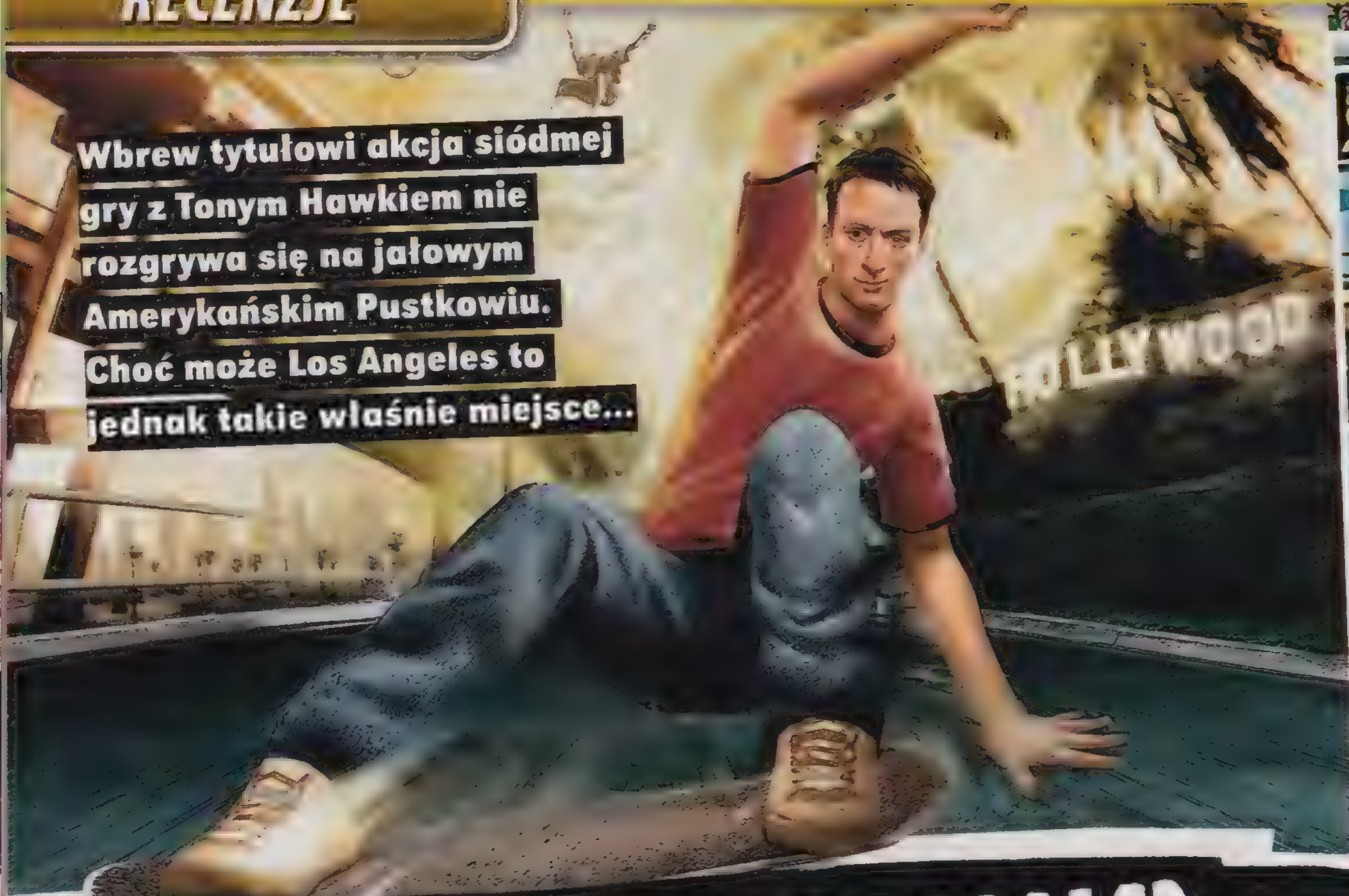


Sprzedawca wysyłkowy: tel. (0 prefiks 62) 73 72 739, e-mail: spredaz@techland.pl

Call of Juarez © 2006 Techland. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone.

techland
www.techland.pl

Wbrew tytułowi akcja siódmej gry z Tonym Hawkiem nie rozgrywa się na jałowym Amerykańskim Pustkowiu. Choć może Los Angeles to jednak takie właśnie miejsce...



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Pierwsza część Tony'ego Hawka, z którą miałem do czynienia, to THPS2 – gierka wciągnęła mnie niesamowicie i długie godziny spędziłem w redakcji, próbując wykonać coraz to bardziej karkołomne triki. Po kolei wypełniałem zadania stawiane przez autorów – początkowo zdające się niemożliwe do wykonania. Grając w THAW, poczułem to samo, a nawet trochę więcej.

Dynamiczne, pomysłowo przygotowane intro całkiem dobrze wprowadza w klimat. Na tyle dobrze, że gdy dotarłem do głównego menu, nie za-

stanawiałem się wiele, wybrałem pierwszy z dostępnych trybów rozgrywki i ruszyłem do boju.

Pierwszy z dostępnych trybów to kariera. Grający w poprzednie części wiedzą, o co tu chodzi. Gra opowiada pewną historyjkę, a żeby akcja mogła się rozwijać, potrzebna jest interwencja gracza. Raz trzeba wykonać jakiś trik w określonym miejscu (najczęściej), a raz pobić na punkty innego skatera. W zasadzie gra się całkiem miło, jeśli pominąć fakt, że **tryb ten jest okrutnie liniowy**. Nie ma co jednak się

czepiać, wydaje mi się, że w zamyśle autorów tryb przygodowy miał być tylko czymś w rodzaju tutoriala – powinien nauczyć gracza różnych trików i przyzwyczaić do dość skomplikowanego sterowania zawodnikiem.

Mam wrażenie, że gracze mający większe doświadczenie w serii przejdą całe story w parę chwil. Mimo tego zabawa była przednia, teren, na którym rozgrywa się akcja, jest naprawdę ogromny (zdecydowanie większy niż w poprzednich częściach) i w zasadzie rozrywkę zapewnia samo jeżdżenie i szukanie ciekawych miejscówek do wykonywania trików. A że do tego gra chce od ciebie jeszcze paru rzeczy – wspaniale.

Kariera – lub też tryb przygodowy, jak pozwoliłem go sobie nazwać – w pewnym sensie przypomina wielki przebój ostatnich lat: serię GTA. Po pierwsze, już na samym początku musisz przebrać swojego bohatera, wybrać się z nim do fryzjera, słowem: sprawić, żeby

wyglądał jak człowiek. **Wybór fryzur i ciuchów jest całkiem spory**, można je w ograniczonym stopniu modyfikować, ale prawdę mówiąc, pozostaje uczucie niedosytu. Innym podobieństwem jest radziko, którego słuchasz, biegając i jeżdżąc po mieście. Klimat bardzo podobny do tego z GTA, a wśród prowadzących audycje możesz usłyszeć nawet samego Tony'ego Hawka.

Tryb kariery uzupełniono o kilka szczegółów, które na pewno spodobać się graczom. Pierwszym i chyba najbardziej wartym wspomnienia jest **udostępnienie pojazdu mającego tylko dwa koła – mowa o BMX-ie**. Dzięki wykonywaniu ewolucji na rowerze nie tylko odpoczniesz od jazdy na desce, ale i zarobisz pieniądze, które następnie wydasz w sklepach, u fryzjera albo np. na budowę własnego skate parku.

Tony Hawk

Urodzony w 1968 roku, **najbardziej znany (po części dzięki gierkom) skater świata**. Przez wielu uznawany za najbardziej wpływowego popularyzatora tego sportu i twórcę masy niesamowitych trików. Rzeczy, które innym wydawały się niemożliwe do wykonania, Tony po wielu wysiłkach zrobił – na przykład 900, czyli dwa i pół obrotu dookoła własnej osi. Słowem, człowiek, o którym się nie śmiało.



Zainteresowanym polecam stronę www.tonyhawks.com – fura zdjęć, filmów i innych atrakcji, można się zatrzymać na dłuższy czas.





Prawdziwe oblicze Wasteland: prostytutki i menele.

Warto też wspomnieć o trzecim, poza rowerkiem i deską, sposobie poruszania się po mieście. Oglądaliście „Yamakasi”? To właśnie o tym mowa, na własnych nogach, z pomocą samych kończyn nasz bohater będzie śmigał po mieście i wykonywał ewolucje, które normalnemu człowiekowi wydają się niemożliwe. **A przecież o to we wszystkich sportach ekstremalnych chodzi – żeby osiągnąć to, co nieosiągalne.**

Wybierając klasyczny tryb rozgrywki, podejmiesz się wyzwania znanego już z pierwszych części Tony'ego – w kilku kolejnych „miejscówkach” będziesz wykonywać zadania stawiane przez autorów. Ich ukończenie odblokowuje dostęp do kolejnych etapów. **Warto wspomnieć, że poziomy przygotowane na potrzeby THAW są bazowane na lokacjach znanych z poprzednich części gier** – nie są identyczne, ale moim zdaniem to zaleta, ile można jeździć z zamkniętymi oczami, znając rozmieszczenie wszystkich ramp i poręczy na pamięć?

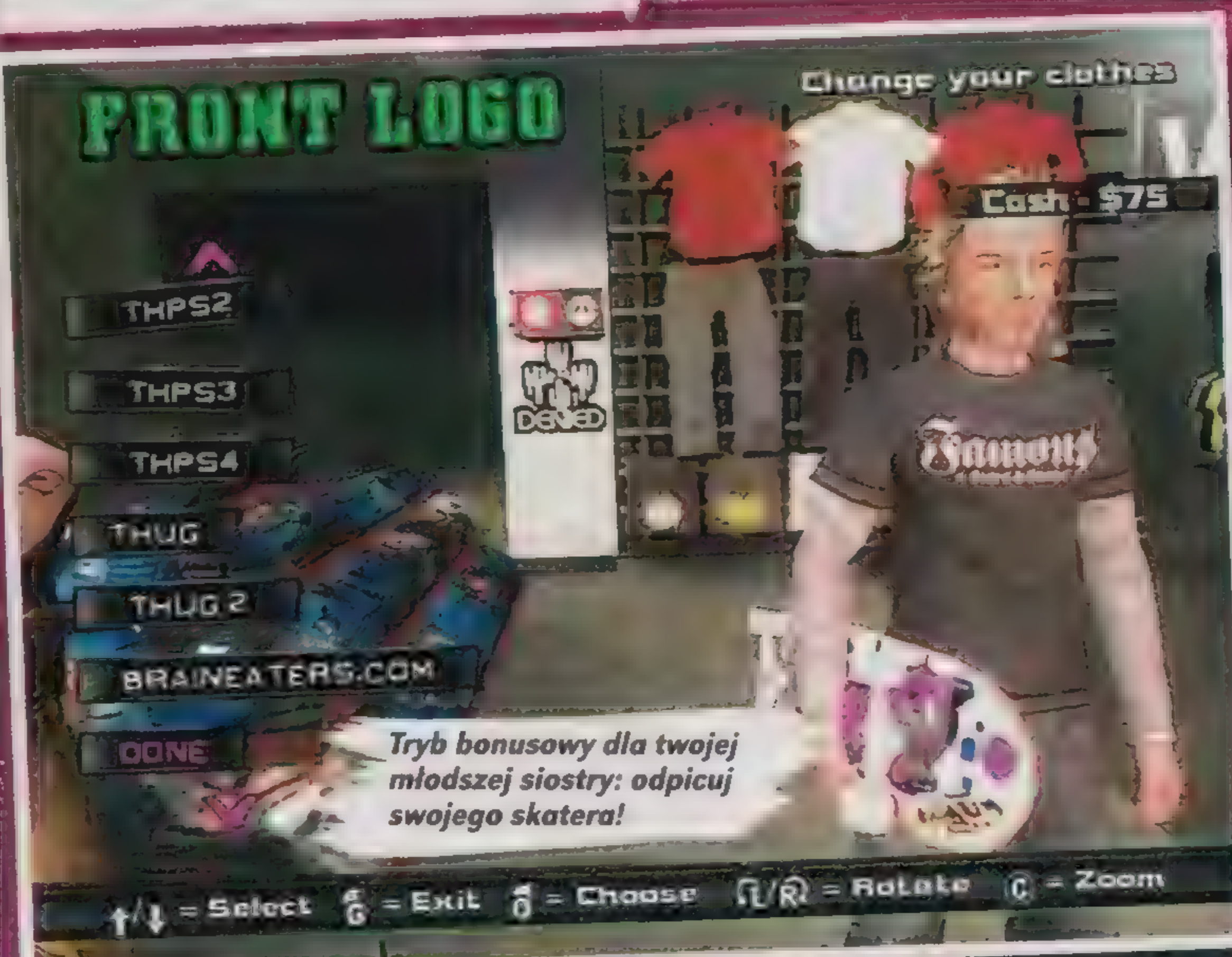
Tak więc zmieniły się nieznacznie poziomy, **zadania stawiane przed graczem pozostały w zasadzie takie same.** Wykonać jakąś ewolucję, zebrać literki S-K-A-T-E, wyciągnąć odpowiednio długie kombo. Wszystko to już znamy i prawdę mówiąc, cieszę się, że autorzy nie udziwnili jakoś specjalnie tego trybu. Nawet ja, niemający przez chwilę kontaktu z Tonym, poczułem się jak ryba w wodzie i tak na-

prawdę dopiero w tym trybie przypomniałem sobie, jak się jeździ. Niestety, dostępnych poziomów jest tylko kilka i znów ci, którzy palce połamali na serii TH, mogą nie znaleźć tyle zabawy, ile by oczekiwali.

Dla tych właśnie graczy przygotowano tryb „konstrukcyjny”, pozwalający m.in. na utworzenie własnego skate parku. Możesz je wykorzystać w trybie swobodnej rozgrywki. Wybierasz miejscówkę, zawodnika i ruszasz do boju, bijesz kolejne rekordy, trenujesz, trenujesz i jeszcze raz trenujesz.

Komputer podłączony do telewizora, paru kumpli i wygodne siedzenia – wtedy THAW potrafi naprawdę pokazać pazury.

nie lada wyzwaniem. Ale to właśnie dzięki rozgrywce sieciowej Tony Hawk's American Wasteland nie jest grą, która się szybko znudzi – partnerów do zabawy na pewno długo nie zabraknie.



Piękne twarze

Patrzac na osobników w grze można by pomyśleć, że mieszkający w Kalifornii faceci to same bambry i zabijaki, n kogo, kto wygląda „normalnie”, nie uświadczysz. Spójrz na te moray

Jack – 3 lata w zawieszeniu za kradzież kota

Ron – poszukiwany przez policję i FBI za przemyt jablek na Kamczatkę

Jerry – podobno podprowadził rower samemu Drozdowi Dabliu!

Pisząc o grze z serii Tony Hawk, nie można zapomnieć o udźwiękowieniu. Nie chodzi oczywiście o głosy bohaterów, terkot kółek na kostce brukowej czy odgłos ciała walącego się na beton po nieudanym triku. Mowa o soundtracku, który zawsze był mocnym punktem serii. **Tym razem twórcy postawili na muzykę dość ciężką, ale dynamiczną i żwawą** – w sam raz do deskowych ewolucji. Już w intro powita cię kawałek „California Über Alles”, a dalej jest tylko lepiej. W sumie w grze usłyszysz ponad pięćdziesiąt kawałków znanych i mniej znanych wykonawców – każdy z nich idealnie pasuje do tego, co dzieje się na ekranie.

Mniej entuzjazmu wzbudza oprawa wideo. W dobie naprawdę wydajnych i wodotryskowych kart graficznych autorzy postawili na prostotę – przeniesioną z konsol. Fakt, gra działa dobrze i na słabszym sprzęcie, ale – na Boga! – dlaczego posiadacze lepszych maszyn nie mogą zwiększyć rozdzielczości tekstur, dlaczego nie można było użyć więcej shaderów, tak żeby gierka nie odstawała od innych powstających w tym samym czasie? Nie mam pojęcia i mimo że to, **co widać na ekranie, prezentuje się nie najgorzej, to delikatnie mówiąc, trąci myszką.**

Rzecz ostatnia – bez gamepada raczej nie podchodzisz do rozgrywki. Najlepiej zresztą mieć pada, komputer podłączony do telewizora, paru kumpli i wygodne siedzenia. **Wtedy THAW potrafi naprawdę pokazać pazury. Może nie tak ostre jak w pierwszych częściach serii, ale i tak jest pozycją ciekawą, a dla skaterów znów obowiązkową.** Okazuje się, że nawet na pustkowiu znaleźć można solidną porcję adrenaliny.



Tony Hawk's American Wasteland

Producent: Neversoft
Dystrybutor PL: CD Projekt

<http://www.th-american-wasteland.com/>

Wymagania: procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

rowerek i parkour • tryb klasyczny • muzyka • tryb przygodowy wzorowany na GTA...
...szkoda tylko, że taki krótki • grafika odstająca od dzisiejszych standardów • dla wyjadaczy zbyt prosta

Dla każdego fana deskorolki to pozycja obowiązkowa. Dla luźno zainteresowanych tematem – okazja do zwiedzenia LA.

GRYWALNOŚĆ
GRAFIKA
DZWIĘK
4+

Autor: Yasiu

CREATURE CONFLICT

THE CLAN WARS

Kopinowanie dobrych pomysłów nie jest niczym nowym.
Cykl gier Worms jest genialny w swojej prostocie
– dlaczego więc nie doczekał się godnych naśladowców?



Tym bardziej że dzieło programistów Team17 samo też nie było niczym nowym, a tylko twórczym rozwinięciem starej gry Scorch'd Earth. **Creature Conflict** staje w szranki z trójwymiarowymi odsłonami znanych wszystkim **Robal**ów. Z pojedynku tego wychodzi niestety na tarczy, ze zwiniętą raciczką i obitym ryłkiem – choć trzeba mu przyznać, że walczył dzielnie. Podstawowy błąd jednak pojawił się w założeniach: jeśli już tworzy się klon znanej gry, to niech przynajmniej ma on wszystko to co oryginal.

Niestety, gra Mithis Games najwyraźniej miała być czymś ambitniejszym, co daje taki efekt, że **nie ma w niej wszystkich dopracowywanych przez lata elementów z Wormsów, a wprowadzone nowości są właściwie niewiele warte.** Największa różnica jest taka, że głównym trybem dla pojedynczego gracza jest kampania, rozbudowana bar-

dziej niż analogiczny tryb w Robalach. Brniesz w niej przez kolejne misje, wykonując zlecone zadania, co więcej – nie zabraknie tu nawet finalowego bossa!

Do wyboru masz cztery drużyny, wszystkie złożone ze zwierząt. Różnice między nimi są znaczące, każda dysponuje nieco innym uzbrojeniem i prezentuje inną taktykę. **Każdy klan ma**

Wszystko fajnie, ale granie w samotności w Creature Conflict jest równie fascynujące co sprzątanie pokoju.

swoją kampanię składającą się z 16 misji. Wszystko fajnie, ale granie w samotności w Creature Conflict jest równie fascynujące co sprzątanie pokoju – a przy tym zdecydowanie mniej pożyteczne.

Prawdziwa zabawa zaczyna się oczywiście w trybie skirmish lub w sieci. Tu, wzorem Wormsów, można skonfigurować większość elementów rozgrywki. Począwszy od czasu przeznaczanego na turę, poprzez liczbę spadających z nieba bonusów, aż po wygląd lokacji, na której taczyc się będzie potyczka. Poziomy w Creature Conflict są dość nieszałowne. Akcja dzieje się na małych pla-

netach, które można obejść wokół w ciągu jakichś dwóch minut.

Autorzy są dumni z systemu fizycznego zastosowanego w grze – całkiem niesłusznie. Np. gdy strzelasz z shotguna, twoja postać jest pchana do tyłu siłą odrzutu (czyli prawidłowo), za to przeciwnik wzbija się bezsensownie w powietrze, po czym ląduje bardzo blisko starego miejsca. Korzystając z podstawowej, nielimitowanej broni, nie sposób też wrzucić wroga do wody (jeśli na planszy

jest woda, spychanie do niej nie ma sensu – większość kreatur potrafi pływać). Okładanie wroga toporem albo gazetą wpływa tylko na jego stan zdrowia, nie zaś na położenie. Betonowe buty mają, czy co?!

Gra oferuje cztery tryby zabawy w skirmish: Totem Tag (połączenie capture the flag z king of the hill), Hill Mastery (dostajesz punkty za kontrolowanie kluczowych punktów planszy), Pillage (musisz zbierać jak najwięcej złota) oraz wreszcie Wipeout (najzwyklejszy deathmatch). Do tego dochodzą jeszcze opcje dodatkowe – mo-

żesz zabronić postaciom się poruszać, zezwolić na kilka strzałów podczas jednej tury itp. Krótka mówiąc: **nie ma tu nic, czego byśmy już wcześniej nie widzieli w Wormsach.** Tyle że tam bohaterów było więcej i... lepiej.

Pewną odmianę w stosunku do gry Team17 widac w stylu grafiki. Creature Conflict bardzo obficie korzysta z pixel shaderów i rzeczywiście wygląda jak kreskówka. W przeciwieństwie do radosnych i bardzo kolorowych Wormsów, gra Mithis Games poprzez używanie ciemniejszych, nieco bardziej „zabrudzonych” barw sprawia wrażenie posępniejszej. I taka też jest cała zabawa...

Kłamstewwwko

W często zadawanych pytaniach (FAQ) ze strony głównej gry szczególnie przypadło mi do gustu jedno: „co było inspiracją dla tworzenia Creature Conflict: The Clan Wars?” W odpowiedzi pada nawiązanie do prozy Douglasa Adamsa („Autostopem przez galaktykę”), tytuł filmu „Epoka Lodowcowa”, jakieś banały i... tyle. Panowie z Team17: jest proces do wygrania!

Creature Conflict: The Clan Wars

Producent:
Mithis Games

Dystrybutor PL:
Cenega

<http://www.creatureconflict.net/>

Wymagania: procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, Win 2K XP

niezła dla kilku graczy przed jednym kompem
• ciekawy pomysł z planszami-planetami

daje dużo mniej frajdy niż Wormsy
• niezbyt wygodne sterowanie


Klon Wormsów – niestety gorszy od oryginału, choć jednocześnie mający jakieś ambicje.

GRYWALNOŚĆ




GRAFIKA

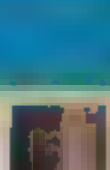






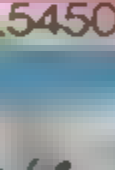
DZWIĘK

3
OCENA


Spotter.pl 

GWL/740 Ex | S6x | S5 | S7
Presented by Wewant
Magi i Mice...
Baldur's Gate
CALL DUTY

 <p>WL1069</p>	 <p>GWL1089</p>
 <p>WL912</p>	 <p>GWL1088</p>
 <p>WL764</p>	 <p>GWL1086</p>


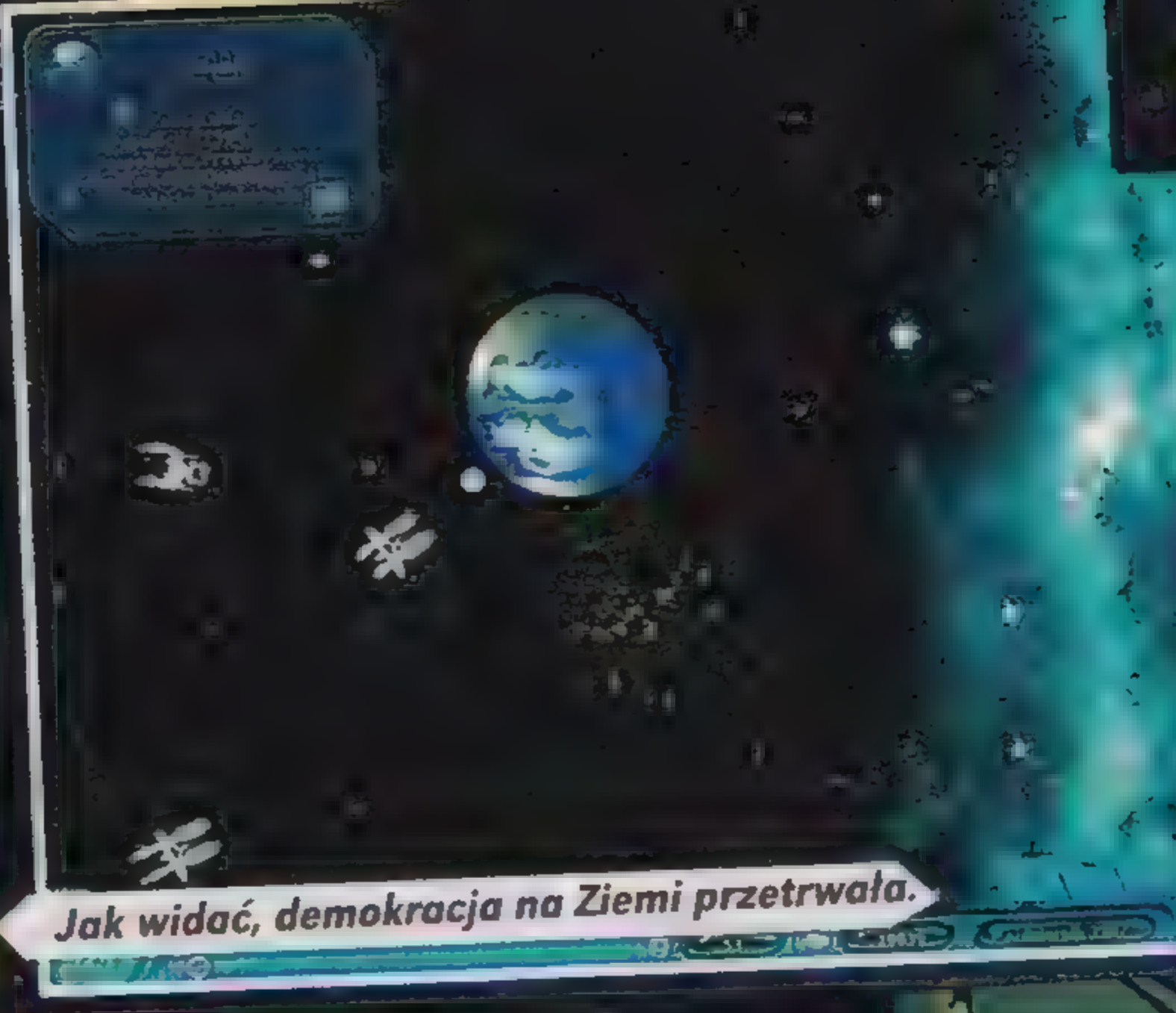
 <p>2478</p>	 <p>WWL5450</p>	 <p>WWL1580</p>
 <p>3941</p>	 <p>WWL5228</p>	 <p>WWL1425</p>
 <p>4368</p>	 <p>WWL4932</p>	 <p>WWL4681</p>

	
WWL3939	WWL5412
	
WWL3901	WWL5436
WWL3565	
	
NIE DOTYKAĆ ! OZNAZENIE ELEKTRYCZNE	WWL4683
	
WWL5453	WWL3053
	



WWL 4527

<http://www.witniz.com.pl> Czynny jest również WAP, z którego należy się połączyć (pobiera element

Jak widać, demokracja na Ziemi przetrwała.



Nowoczesny garniak prosto od Bossa.

**Jeśli szukasz
dobrej rozrywki
za grosze, ta
gra jest właśnie
dla ciebie.**

SPACE 2 RANGERS

REBELIA

Space Rangers 2 to kolejny tytuł, który trafia do serii Rewolucja Cenowa za pośrednictwem Cenegi. Kosztuje tylko 30 złotych. Jak się okazuje, nawet za tak śmieszna kwotę można zafundować sobie zabawę na dłużej wieczory.

Gra przenosi cię do roku 3300. Pięć wolnych ras po zakończeniu wojny z Klissanami ponownie może cieszyć się pokojem.

W wydaleniu wrogiej nacji spory udział miała grupa pilotów znana jako Space Rangers. Teraz jednak panów tych czeka kolejne wyzwanie, ponieważ w otchłaniach kosmosu rodzi się nowe niebezpieczeństwo – inteligentne roboty zwane Dominatorami.

Wcielasz się w rekruta Space Rangers. Zabawę zaczynasz od stworzenia postaci. Wybierasz między pięcioma rasami oraz pięcioma profesjami. Podnosisz także o jeden stopień dowolne dwie z sześciu zdolności. Ponadto możesz wybrać dwie części, które chcesz mieć na pokładzie swojego statku już na początku zabawy. Do wyboru masz cztery poziomy trudności, możesz też stworzyć własny, zmieniając kilkanaście różnych opcji.

Połączenie kilku gatunków gry handlowej, RTS-a, RPG-a i zręcznościówki – wyszło ze wszech miar udanie.

Gra z początku wydaje się skomplikowana – stąd ta wyliczanka powyżej – **toteż warto poświęcić kilkanaście minut na samouczek.** Kiedy będziesz gotowy, rozpoczniesz właściwą rozgrywkę. A na czym ona polega? Hm, to już zależy od ciebie. Możesz tu robić,

co ci się żywnie podoba – wykonywać misje, handlować, polować na piratów albo nawet dołączyć do nich i okradać statki transportowe obciążone drogocennym ładunkiem.

Niemniej jednak **twoim głównym zajęciem w Space Rangers 2 jest latanie od planety do planety i wykonywanie powierzanych ci zadań.** Polegają one na przetransportowaniu ważnego przedmiotu do innego układu, eskortowaniu statku handlowego czy utarciu dzioba niebezpiecznemu piratowi. Pomocny przy realizowa-

niu zleceń jest system informacyjny, w którym możesz przeczytać najnowsze galaktyczne wiadomości albo wyszukać dane na interesujący cię temat.

Niektóre **questy potraktowano z humorem** – w jednym z nich jest mowa o groźnym wirusie o swojsko brzmiącej nazwie **Lindols** oraz o niemogących go zwalczyć programach antywirusowych – Linuksie i Unik-sie. Za wykonane zadania otrzymujesz punkty doświadczenia (na rozwój umiejętności) oraz gotówkę. Często zlecniodawcy obdarowują cię także honorowymi odznaczeniami czy częściami do statku.

Równie dobrym sposobem na zarobienie grosza jest handel. Istnieje kilka rodzajów towarów, a ich ceny w poszczególnych układach bardzo się od siebie różnią. Nieraz dostajesz cynk, że któraś planeta tanio sprzedaje np. alkohol, za to na innej jest on bardzo potrzebny. Za zarobione pieniądze możesz kupić mnóstwo interesujących rzeczy, takich jak sterdy, mapy

galaktyczne i – przede wszystkim – lepsze części do statku.

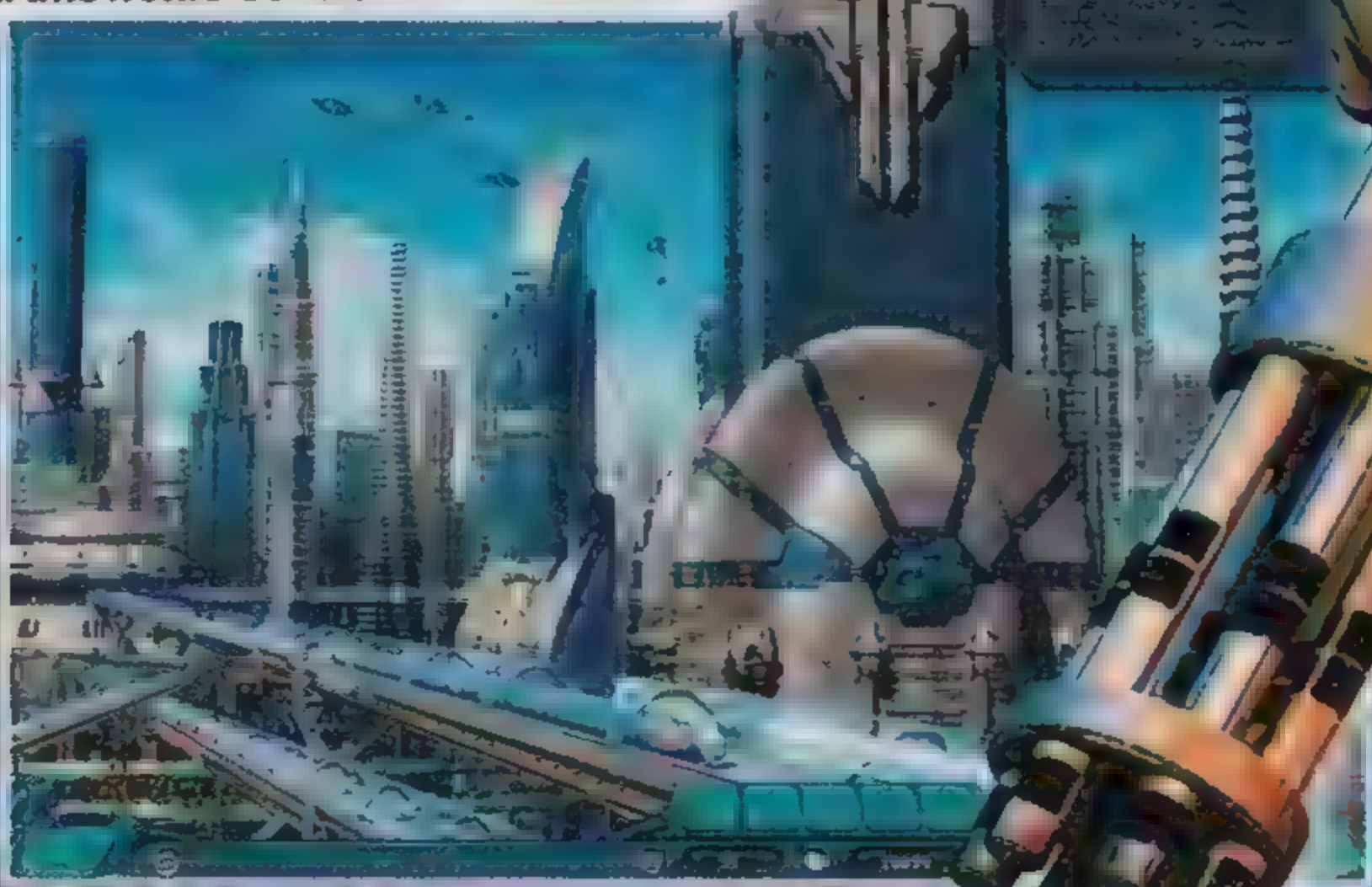
Kiedy uzbroisz swoją maszynę, nie będziesz już musiał się obawiać pierwszego lepszego przeciwnika. Bitwy kosmiczne rozgrywane są w turach, a twoja rola polega właściwie tylko na wybraniu broni, z której chcesz skorzystać, i wskazaniu celu – reszta zależy już od statystyk i szczęścia.

Przyjemną odmianą od bitew kosmicznych są starcia na powierzchniach planet. Otrzymujesz bazę i musisz oczyścić mapę z przeciwników. Wykorzystujesz do tego roboty, które produkujesz w fabryce. Ciekawa jest możliwość własnoręcznego ich składania z wybranych części. Spotykasz się tu także z elementem zręcznościowym, gdyż możesz przejąć kontrolę nad dowolnym robotem i pokierować nim jak w zwyczajnej grze akcji.

W Space Rangers 2 **nie ujrysz graficznych wodotrysków.** Wręcz przeciwnie, grafika jest przeciętna. Zadbana, ale uboga i po prostu niedzisiejsza. Lepsze jest udźwiękowienie – muzyka odpowiada kosmicznemu klimatowi, zaś do nielicznych kwestii mówionych – przetłumaczonych razem z tekstem przez Cenegę – nie sposób się przyczepić.

Space Rangers 2 to gra, jakich mało. Połączenie kilku gatunków – gry handlowej, RTS-a, RPG-a i zręcznościówki – wyszło rosyjskiemu Elemental Games ze wszech miar udanie. **Naprawdę warto wydać na nią te trzy dyszki!**

Krakowskie centrum za 1300 lat.



50 click!

www.click.pl

I co, zachciało się ściągać pirata gry, która kosztuje 30 zeta?!

Space Rangers 2: Rebella

Producent: Elemental Games

Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.elementalgames.com/>

29 90

Multiplayer: nie

Wymagania: procesor 500 MHz, 128 MB RAM, grafika 8 MB

rozgrywka bez ograniczeń • spójne połączenie kilku gatunków

niedzisiejsza oprawa graficzna

Takie gry zdarzają się rzadko. Space Rangers 2 bawi świetnie i długo, odciągając skutecznie od codziennych zajęć.

GRYwalność

GRAFIKA

DZWIĘK

5
OCENA

Podaj jajo!

EA
SPORTS

RECENZJE

Zawodników też
cieszy, że EA wzięło
się za rugby
na poważnie.

RUGBY 06

15 graczy w drużynie, bramka z poprzeczką
na wysokości 3 metrów i jajo zamiast
normalnej piłki – rugby to prawie futbol.

Tyle że prawie robi różnicę...

Różnica ta jest dość spora – piłką
nożną fascynują się miliony fanów
na całym świecie, podczas gdy
zawody rugby ogląda dużo mniejsza
grupa kibiców, głównie z krajów tak eg-
zotycznych jak Nowa Zelandia czy Urug-

waj. Nic dziwnego, że EA Sports dłu-
go traktowało swoje symulacje
tego sportu po macoszemu – te-
raz wreszcie się to zmieniło!

Profesjonalne podejście czuć w Rugby 06
w każdym elemencie gry, poczynając od
nowego wyglądu menu, aż po trójwy-



Rugby 06 nie tylko
wygląda bardzo dobrze,
ale i jest bardzo grywalna.

miarowy engine napędzający mecz. **Rug-
by 06 w widoczny sposób korzysta
z silniczka FIFA 06.** Wychodzi to grze
na dobre – zarówno postacie zawodni-
ków, jak i stadiony wyglądają realistycz-
nie, są szczegółowe, miłe dla oka.

Największych fanów rugby ucieszy roz-
budowana, w stosunku do poprzednich
edycji, rozgrywka. Mocno zmieniła się
taktyka, można teraz korzystać z ponad
dwudziestu zagrywek. **Dobłą nowin-
ką jest wprowadzenie graczy-
gwiazd, którzy radzą sobie na
murawie lepiej niż pozostali.** Na

szczęście nie musisz się przejmować ich
pozaboiskowymi wybrykami...

Docenić trzeba także dużą liczbę
zespołów (narodowych i klubo-
wych), szkoda tylko, że trybów
gry jest niewiele – mecze rozgrywać
można tylko pojedynczo lub w ramach
kilku autentycznych turniejów. Miłośni-
ków rugby nie powinno to jednak zrazić
– jeśli chcą zagrać w komputerową wer-
sję swojej ulubionej dyscypliny, nie ma-
ją większego wyboru. A Rugby 06 nie
tylko wygląda bardzo dobrze, ale i jest
bardzo grywalna. Mówiąc szczerze, ba-
wiłem się z tą grą lepiej niż z ostatnią
edycją FIFA... ☺

Rugby 06

Producent: EA Sports Dystrybutor PL: EA Polska

<http://www.easports.com/>

Multiplayer: tak

Wymagania: procesor 1 GHz, pamięć 256 MB, grafika 32 MB, Win 2000 XP

rugby potraktowane poważnie • więcej emocji niż w niektórych meczach FIFA 06 • oprawa graficzna

mała liczba trybów rozgrywki

Najlepsza symulacja gry w rugby – ma swoje minusy, ale plusów jest zdecydowanie więcej.

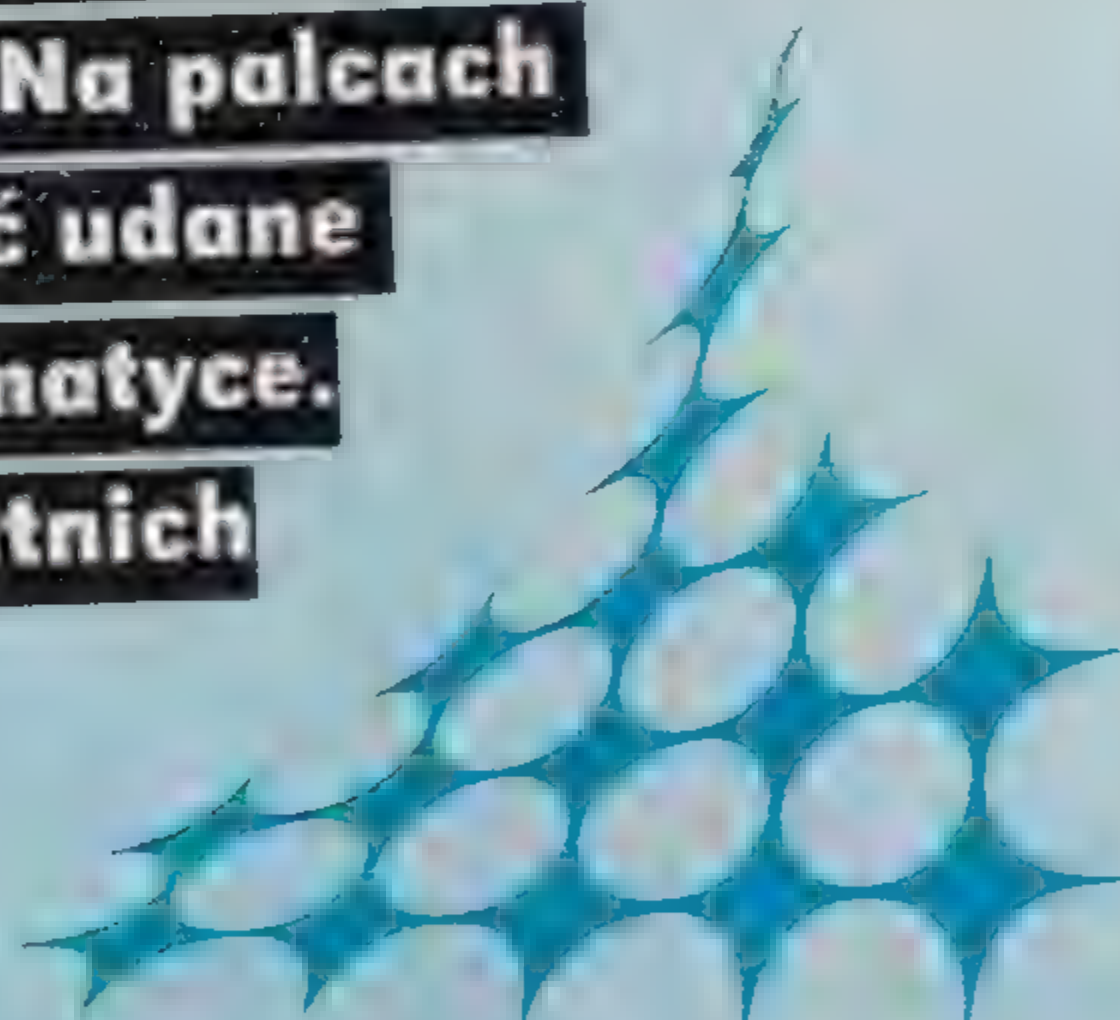
GRYwalność: 4
GRAFIKA: 4
DZWIĘK: 4

OCENA: 4

Autor: Foch77

Gorsza niż polscy sportowcy.

Zimowe igrzyska mają
pecha do gier. Na palcach
można policzyć udane
tytuły w tej tematyce.
A w ciągu ostatnich
lat nie było
żadnego.



torino 2006

Torino tej złej statystyki niestety nie
zmienia. Choć teoretycznie ofe-
ruje aż piętnaście dyscyplin,
w praktyce się one często powta-
rzają (bieg na 500 i 1000 metrów itp.).
Właściwie tylko dwie się nadają do gra-
nia – zjazdy (slalomy i downhill) i skoki
narciarskie (na małej i dużej skoczni).
Reszta to jakieś tandetne minigierki, któ-
re dostarczają tyle emocji co amatorskie
freeware'y.

Ciekawie rozwiązano kwestię sterowa-
nia. Do obsługi większości dyscy-
plin wystarczą same kursory, je-
dyne przy zjazdach i biathlonie
trzeba sięgnąć do innych rejonów

klawiatury. Szczytem szczytów są dy-
scypliny łyżwiarskie, gdzie do zdobycia
medalu wymagane jest tylko naciskanie

Do większości dyscyplin wystarczą kursory,
czasem tylko trzeba sięgać do innych rejonów
klawiatury.

dwóch klawiszy w miarowych odstępach
czasu. Fascynujące.

Jak na oficjalną grę olimpijską, zabrakło
tu kilku ważnych dyscyplin. Wiem,
że w Polsce sporty zimowe to głównie
skoki narciarskie, ale sorry – snowboard

to przecież obecnie absolutny olimpijski
kanon, a w Torino 2006 jest... nieobecny.
Mogę przebaczyć brak łyżwiar-
stwa figurowego (które podoba
się chyba tylko kobietom), ale już
nieobecności hokeja nie. Wiem –
nie było łatwo opracować sterowanie
dwoma klawiszami...

Na plus można zaliczyć całkiem
niezłą grafikę i dobre poczucie
pędu. Przy downhillu czujesz te
150 km/h, nawet sanki i bobsleje pod
tym względem są niezłe. Gry to jednak
nie ratuje, zwłaszcza że czarę goryczy
przepełnia cena – prawie 100 złotych.

To dziwne, bo na Zachodzie Torino jest
sprzedawane na półkach z budżetów-
kami i kosztuje niecałe 20 dolarów. ☺

Torino 2006

Producent: 49games Dystrybutor PL: Cenega

<http://www.olympicvideogames.com/>

Multiplayer: hot seat

Wymagania: procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

poczucie prędkości • dwie dyscypliny są całkiem niezłe

dwuprzyciskowe sterowanie • cena • pograsz kilka minut i ci się znudzi • brak nazwisk sportowców

Marna gierka obliczo-
na na wyciągnięcie
jak największej kasy
z portfeli graczy przy
okazji igrzysk. Nie daj
się naciągnąć.

GRYwalność: 2+
GRAFIKA: 4
DZWIĘK: 2

OCENA: 2+

Autor: Che Collada

Wszystkie przedstawione kody, cheats i inne dodatki „usprawniające” rozgrywkę zostały przetestowane w redakcji.

Miniguny i maski gazowe? Co to za wojska???

Empire Earth II

Władza absolutna

W czasie gry naciśnij **[Enter]**, by wywołać okienko do czatu, a następnie wpisz tam dowolny z poniższych kodów:

idontcheat - wyłącza wszystkie cheats
icheat - włącza wszystkie cheats
loot - dostajesz po 10 000 jednostek każdego z surowców
taxes - tracisz po 100 jednostek każdego z surowców
convert - przeciągasz wybraną postać na swoją stronę
punish - zadajesz wybranej jednostce 20 punktów obrażeń
recharge me - regeneruje moce wybranej jednostki
win - automatycznie wygrywasz dany scenariusz
toggle fog - włącza lub wyłącza fog of war
sea monkeys - włącza lub wyłącza błyskawiczne budowanie
epoch up - przechodzisz do następnej ery
give tech - dostajesz 50 punktów technologii
play god - włącza/wyłącza god mode dla wszystkich twoich jednostek i budynków

Kombinacje klawiszy działające w trakcie gry
[Alt] + [-] - zmniejsza liczbę jednostek wszystkich surowców o 10
[Alt] + [=] - zmniejsza liczbę jednostek wszystkich surowców o 100
[Alt] + [Backspace] - zadaje wybranej jednostce 5 punktów obrażeń
[Ctrl] + [B] - włącza/wyłącza natychmiastowe budowanie
[Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [F] - włącza/wyłącza fog of war
[Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [G] - włącza/wyłącza god mode
[Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [E] - przenosi cię do następnej ery
[Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [L] - zwiększa liczbę jednostek wszystkich surowców o 10000
[Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [T] - zwiększa liczbę punktów technologii o 10 000
[Ctrl] + [Shift] + [C] - wybrana jednostka przechodzi na twoją stronę
[Alt] + [P] - wybrana jednostka dostaje 100% powera

Rainbow Six: Lockdown

W czasie gry naciśnij **[~]**, by włączyć konsolę, a następnie wprowadź dowolny z poniższych kodów:

god - włącza/wyłącza god mode
boom - ekran „wybuchu” jak przy bliskiej eksplozji granatu czy rakiet

Dodatkowe uzbrojenie

Musisz wydać odpowiednią liczbę punktów Intel w menu Bonus:

A39 - 50 punktów Intel
GL69A - 100 punktów Intel
M249SPW - 50 punktów Intel
MP7SD - 40 punktów Intel
MTAR-21 - 70 punktów Intel
P90TR - 80 punktów Intel
SPAS 15 - 40 punktów Intel
SR-4 CQB - 100 punktów Intel
U100MK3 - 60 punktów Intel
UMP-9 - 50 punktów Intel
USAS 12 - 70 punktów Intel

Medale w trybie P.E.C.

Mercenary - zabij w sumie 100 wrogów
Purple Heart - zginij w sumie 100 razy

Artworki

Aby zyskać dostęp do grafik, musisz wydać punkty Intel w menu Special Features. Każde 10 punktów otwiera kolejną kolekcję (w sumie są cztery).

Kiedy grasz bez tipsów, świat przestaje być kolorowy.

Mount & Blade

W katalogu z grą odzyskaj plik **rgl_config.txt**, na wszelki wypadek utwórz jego kopię, a następnie otwórz go przy pomocy edytora tekstu, np. Notatnika. Przejdź do linii **cheat_mode = 0** i zamień ją na **cheat_mode = 1**. Zapisz plik i uruchom grę. Teraz w zależności od wybranego kodu przejdź na odpowiedni ekran i wciśnij podaną kombinację klawiszy:

[Ctrl] + [X] - ekran Inventory: +1000 denarów
[Ctrl] + [X] - ekran Character: +1000 punktów doświadczenia
[Ctrl] + [X] - ekran Party - ulepszenie wybranego członka drużyny
[Ctrl] + lewy przycisk myszy - ekran Map - teleportowanie drużyny
[Ctrl] + T - ekran Map - widzenie wszystkich drużyn na mapie
[Ctrl] + H - w trakcie walki - przywrócenie zdrowia

Plecak a la „Jeżyk” - krzyk mody wśród gimnazjalistów.

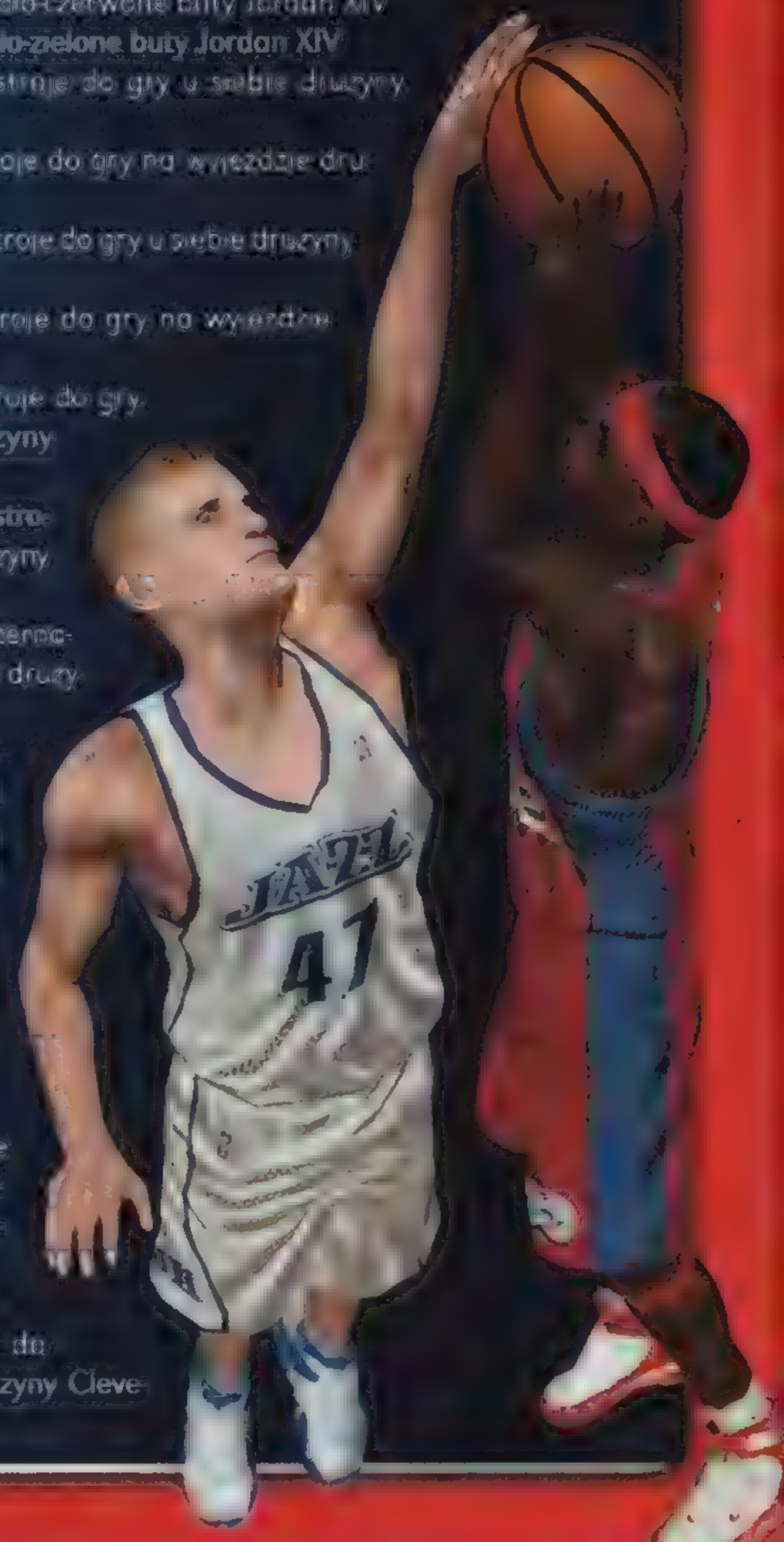


NBA Live 06

Na ekranie Jersey Selection naciśnij klawisz **[Y]**, a następnie wprowadź dowolny z poniższych kodów, by odblokować nowe części ubiorów:

JZ3CARTVY - buty S. Carter 3
DRI239CZ49 - buty Adidas A3 Garnett 3
258SHQW95B - czarne buty T-Mac
HGS83KP234P - białe buty T-Mac 5
RBKAIUSAB7 - The Answer
ZXDR7362Q1 - biało-żółte buty Jordan Melo 5.5
5223WERPII - biało-niebieskie buty Jordan Melo 5.5
144FVNHM35 - czarno-czerwone buty Jordan XIV
743HFDRAU8 - biało-czerwone buty Jordan XIV
67YFH9839F - biało-zielone buty Jordan XIV
2J9UWABNP1 - stroje do gry u siebie drużyny West All-Star
39M56B679J - stroje do gry na wyjeździe drużyny West All-Star
234SDFGHMO - stroje do gry u siebie drużyny East All-Star
XCVB5387EQ - stroje do gry na wyjeździe drużyny East All-Star
PSDF90PPJN - stroje do gry na wyjeździe drużyny 2005-2006 Pacers
SDF786WSHW - stroje do gry u siebie drużyny 2005-2006 Pacers
JANTWIKB56 - alternatywne czerwone stroje drużyny Detroit Pistons
XWETJK72FC - alternatywne stroje do gry na wyjeździe drużyny Denver Nuggets
193KSHU88J - alternatywne stroje do gry na wyjeździe drużyny Boston Celtics
654NNBFDWA - alternatywne złote stroje do gry na wyjeździe drużyny Sacramento Kings
9922NVDKVT - alternatywne stroje do gry na wyjeździe drużyny Cleveland Cavaliers

Zobacz, potrafisz podnieść rękę wyżej od siebie.





Film okazał się wielkim
gniotem i po raz kolejny
wyszedłeś z kina
rozczarowany? Dość! Czas, byś
stworzył swą własną produkcję
i pokazał ją światu!

Wstęp

The Movies jest grą unikatową, bowiem po raz pierwszy gracz otrzymuje szansę wcielenia się w potentata filmowego. Co więcej, filmy, które stworzysz, możesz rozpowszechniać w Internecie, a ten poradnik pomoże rozpocząć ci fascynującą przygodę w branży filmowej.

Przy pierwszym kontakcie z grą koniecznie zacznij od samouczka. Nie wyczerpuje on tematu, jednak jest na tyle dokładny, że pozwoli ci zaznajomić się z podstawowymi aspektami rozgrywki.

To jednak nie koniec. Autorzy gry poszli o sto kroków dalej i udostępnili tryb rozgrywki z jednoczesnymi poradami. Warto więc go wybrać, bowiem dzięki temu będziesz uzyskiwał na bieżąco podpowiedzi i każdy nowy element rozgrywki zostanie ci szczegółowo wyjaśniony. Jest to o tyle ważne, że w poniższym poradniku nie będę już podawał informacji, które możesz znaleźć w samej grze.



Grając z włączonymi podpowiedziami, będziesz praktycznie prowadzony za rękę i każdy nowy element rozgrywki będzie ci na bieżąco wyjaśniany.

Rozpoczęcie budowy

Zaczynamy! Na starcie posiadasz całkiem spory budżet i olbrzymi plac do zabudowy. Jedyne, czego ci brakuje, to pracownicy i właśnie od zatrudnienia ich musisz rozpocząć.

Do postawienia infrastruktury potrzebujesz budowniczych. Z kolejki stojącej przed recepcją wybierz 3 osoby i powierz im to właśnie stanowisko. Co zaskakujące, w tej pracy kobiety radzić sobie będą równie dobrze jak mężczyźni.



Budowniczym nie tylko zajmą się wznoszeniem nowych budynków. Ich głównym obowiązkiem jest dokonywanie bieżących remontów. Jeśli więc nie chcesz, by twoja wytwórnia obróciła się w ruinę, od początku musisz zatrudniać ich choć kilku.

Początki gry nie są zbyt skomplikowane i, prawdę mówiąc, wystarczy jedna rada – postaw wszystkie budynki, które możesz. Prawda, że to proste? Jedyne toalety i barów będziesz potrzebował więcej, ale o tym przeczytasz w dalszej części poradnika.

Rozmieszczanie budynków

Skoro wiesz już, co należy budować, musisz zastanowić się nad trudniejszym pytaniem: gdzie to wszystko postawić? Planując rozkład swojej wytwórni, musisz spełnić cztery podstawowe warunki.

Po pierwsze, **buduj na jak najmniejszej przestrzeni**. Miejsca na rozwój masz wprowadzić sporo, jednak im większy obszar zajmiesz, tym więcej będziesz musiał wydać na jego dekorację.

Po drugie, **buduj tak, by twoi pracownicy mogli łatwo przemieszczać się po wytwórni**. Przetnij więc jej teren długą drogą i co kawałek odprowadzaj od niej prostopadłe odnogi.

Po trzecie, myśl praktycznie. **Grupuj budynki ze względu na ich przeznaczenie**. Blisko planu zdjęciowego powinien znaleźć się bar, by aktorzy mogli w nim choć chwilę odpocząć. Natomiast przy przyczepie z hamburgerami koniecznie musi stać toaleta. Dzięki temu unikniesz problemów związanych z masowymi wędrówkami po wytwórni, czyli twoja ekipa będzie pracować szybciej i wydajniej.

I wreszcie po czwarte, myśl o sobie. **Postaw wszystkie budynki, w których zatrudniasz nowych pracowników** (Szkołę filmową, Biuro ekipy filmowej, Biuro scenariuszy i Laboratorium) **w jednym miejscu**. Dzięki temu jeden rzut oka wystarczy, by zobaczyć, czy do pracy nie zgłosiły się jakieś nowe wartościowe osoby.



Regularne rozmieszczanie dróg i budynków pozwoli twoim pracownikom sprawniej przemieszczać się po terenie wytwórni.

Wytwórnia filmowa



Wystrój i atrakcyjność wytwórni

Rywalizując o miano najlepszej wytwórni, będziesz musiał zadbać o jej korzystny wizerunek. Gra przyznaje za to sporo punktów, więc warto je zdobyć. Tym bardziej że sprawa jest wyjątkowo prosta.

Zacznij od wystroju. Jak wykazały badania, **nie liczy się piękno** wprowadzonych przez ciebie zmian (bo tego nie da się przecież obiektywnie ocenić), ale stosunek obszaru, który zajmuje wytwórnia, do ceny rozmieszczonych na nim dodatków. Mówiąc więc prościej – **kupuj dowolne dodatki, stawiaj je gdziekolwiek, byleby było ich dużo**.

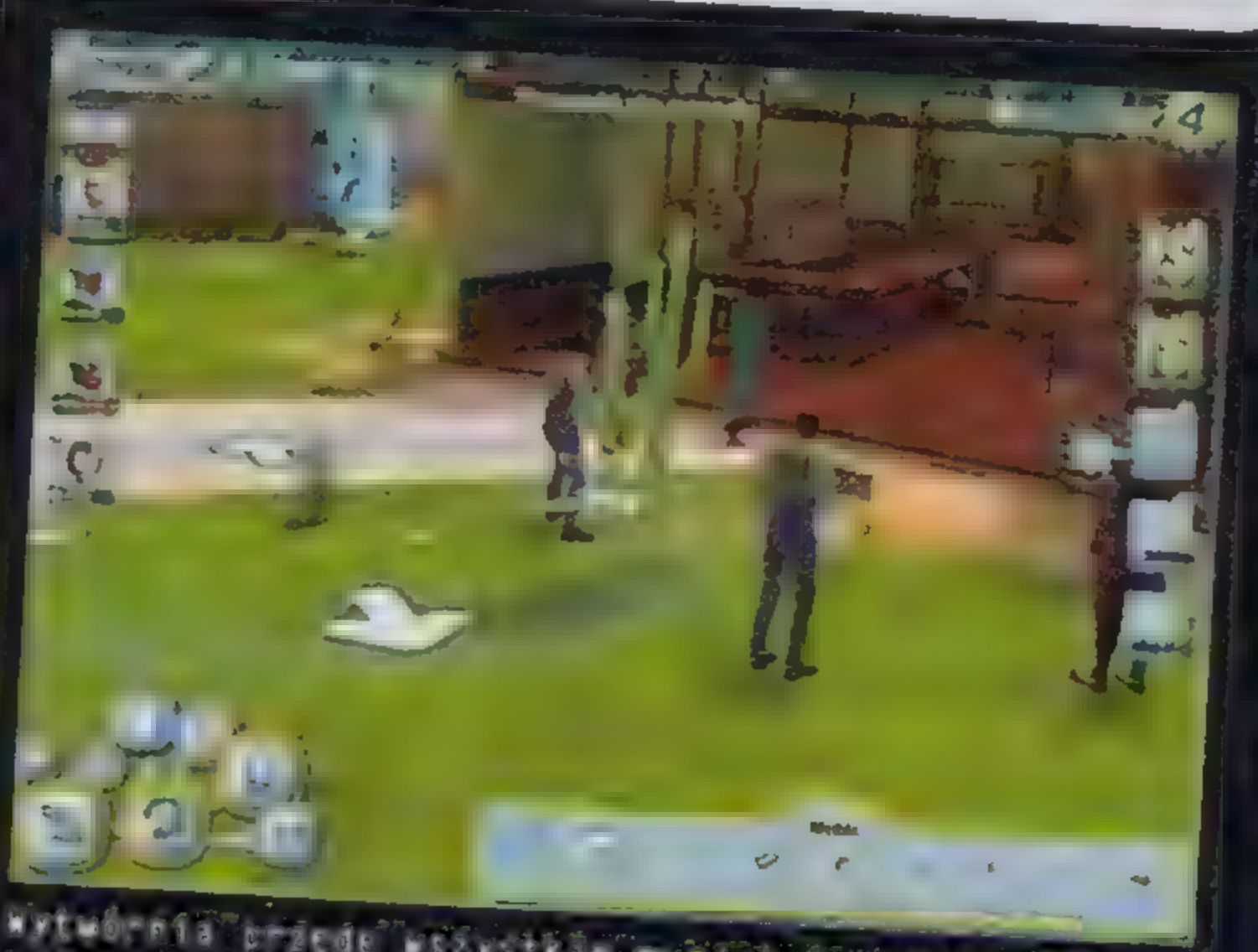


Ta chatka, ten palmowy liść, ten krzączek – choć może pięknie nie jest, to punktów za wystrój dostaniec maksymalną.

Po drugie, infrastruktura, czyli struktury nieprodukcyjne. To również jest dziecinnie proste, **musisz jedynie posiadać kilka budek z jedzeniem** (1 budka na 7 pracowników), a od każdego z budynków musi prowadzić chodnikowa ścieżka.

Po trzecie, czystość. W tym pojęciu zawierają się dwie rzeczy: zero śmieci i kup na trawniku. Osiągniesz to, **zatrudniając tuzin woźnych, kupując kilkadziesiąt koszy na śmieci i budując kilka toalet we wszystkich strategicznych zakątkach wytwórni**.

I wreszcie po czwarte, otoczenie. Wystarczy prosty trik. **Posadź wszędzie trawę, a będzie pięknie i zielono**. Problem polega na tym, że trawa jest dość droga i co pewien czas trzeba kupować nowe (bo uschnie albo jakiś wandal je wydepcze).



Wytwórnia przede wszystkim musi być czysta. Co kilkadziesiąt metrów buduj kosze na śmieci i zatrudnij kilka woźnych, którzy będą je regularnie opróżniać.

Ekipa filmowa

Dobór pracowników

Kluczem do sukcesu jest odpowiednia ekipa. Budynki i scenariusz możesz sobie kupić, jednak **klasowych aktorów wytrenować będziesz musiał sam**. Co ważne, w grze nie istnieje takie pojęcie jak talent. Z byle kretyna jesteś w stanie zrobić gwiazdę!

Nie znaczy to jednak wcale, że z takiej gwiazdy będzie pożytek. **Dużo ważniejszy niż umiejętności jest charakter danej osoby**. Bo skoro zainwestujesz czas i tysiące dolarów, by zrobić kogoś ulubieńcem publiczności, to w twoim interesie jest, by dana osoba pracowała. A nie leżała pijana w przyczepie...

Kandydat na gwiazdę musi posiadać przede wszystkim dwie cechy: brak skłonności do alkoholizmu i silny charakter. Jeśli przy okazji będzie atrakcyjny – jeszcze lepiej. **Jak ognia unikaj więc postaci posiadających opisy „chodzący stres” i „nałogowy pijak”**, bowiem więcej czasu spędzą one na rozwiązywaniu swoich prywatnych problemów niż na pracy dla wytwórni.



Unikaj aktorów uwielbiających alkohol. Nigdy nie będziesz mógł w pełni na nich liczyć. Nierzadko przerwiesz zdjęcia, by odesłać delikwenta na podwyk.

Oczywiście ciężko jest trafić na ludzi idealnych, dlatego ustal sobie priorytety. **Najważniejsza jest odporność na stres** – dzięki temu gwiazda będzie mogła pracować dłużej i bardziej wydajnie. Kolejny priorytet to zamiłowanie do alkoholu – czym niższe, tym mniejsze problemy i tym większa możliwość serwowania takiemu pracownikowi drinków w celu rozluźnienia.



Gwiazdzie, która się zaczyna nudzić, trzeba natychmiast znaleźć zajęcie. I niekoniecznie musi to być rola w filmie – można jej kazać ćwiczyć na scenie albo reperować budynki!

Następnie warto **zwrócić uwagę na atrakcyjność fizyczną** (zawsze można ją korygować operacjami), zamiłowanie do jedzenia (otyła gwiazda to jeszcze nie katastrofa, choć dużo czasu będzie spędzać w restauracji) i doświadczenie filmowe (każdego można wytrenować). Najmniej istotna jest odporność na nudę – bo zadbasz o to, by twoje gwiazdy nie miały czasu się nudzić.

Członkowie ekipy sami nie zaczną ze sobą rozmawiać! Za każdym razem trzeba ich do tego zmusić.

Polityka płacowa

Osobny akapit warto poświęcić polityce płacowej. Trzymaj się prostej zasady: **płać dużo swoim pracownikom, to będą zadowoleni**. Szczególnie dotyczy to twoich gwiazd – ich pasek zadowolenia z płacy zawsze powinien być na najwyższym możliwym poziomie.

Musisz jednak zwrócić szczególną uwagę, by nie płacić wszystkim po równo, tylko postępować w myśl: **im bardziej popularny aktor, tym wyższa gaża**. Gwiazdy są bowiem niezwykle zazdrosne i nic nie działa na nie lepiej niż fakt, że zarabiają dużo więcej niż pozostali aktorzy z danej wytwórni.



Wciśnięcie klawisza [F6] błyskawicznie przeniesiesz się do panelu zarządzania płacami twoich pracowników.

Stosunki międzyludzkie

Nie trzeba być Einsteinem, by zgadnąć, że **osobom, które darzą się sympatią, lepiej się ze sobą pracuje**. I odwrotnie, gdy w powietrzu unoszą się negatywne emocje, każde wspólne przedsięwzięcie zmieni się w pole bitwy i zakończy kolosalną kląpką. Tak oto dochodzimy do kolejnego czynnika, który ma wpływ na sukces filmu – sympatii, jaką darzą się członkowie ekipy.

Wniosek jest więc oczywisty. **Aktorzy występujący w tych samych filmach muszą się lubić i dodatkowo darzyć sympatią reżysera**. By to osiągnąć, muszą ze sobą często rozmawiać. Im więcej rozmawiają, tym lepiej. Prawda, że proste? Niestety nie do końca.



Osoby, które pracują razem, powinny się lubić. Dla tego poświęć trochę wysiłku, zmuszając gwiazdy do regularnych rozmów.

Autorzy gry bowiem znacznie utrudnili ci życie. Bo choćby zamknąć wszystkich członków ekipy w jednym pomieszczeniu na miesiąc, to i tak sami z siebie ze sobą nie porozmawiają! Za każdym razem trzeba ich do tego zmusić. A to oznacza bardzo, bardzo wiele klikania.

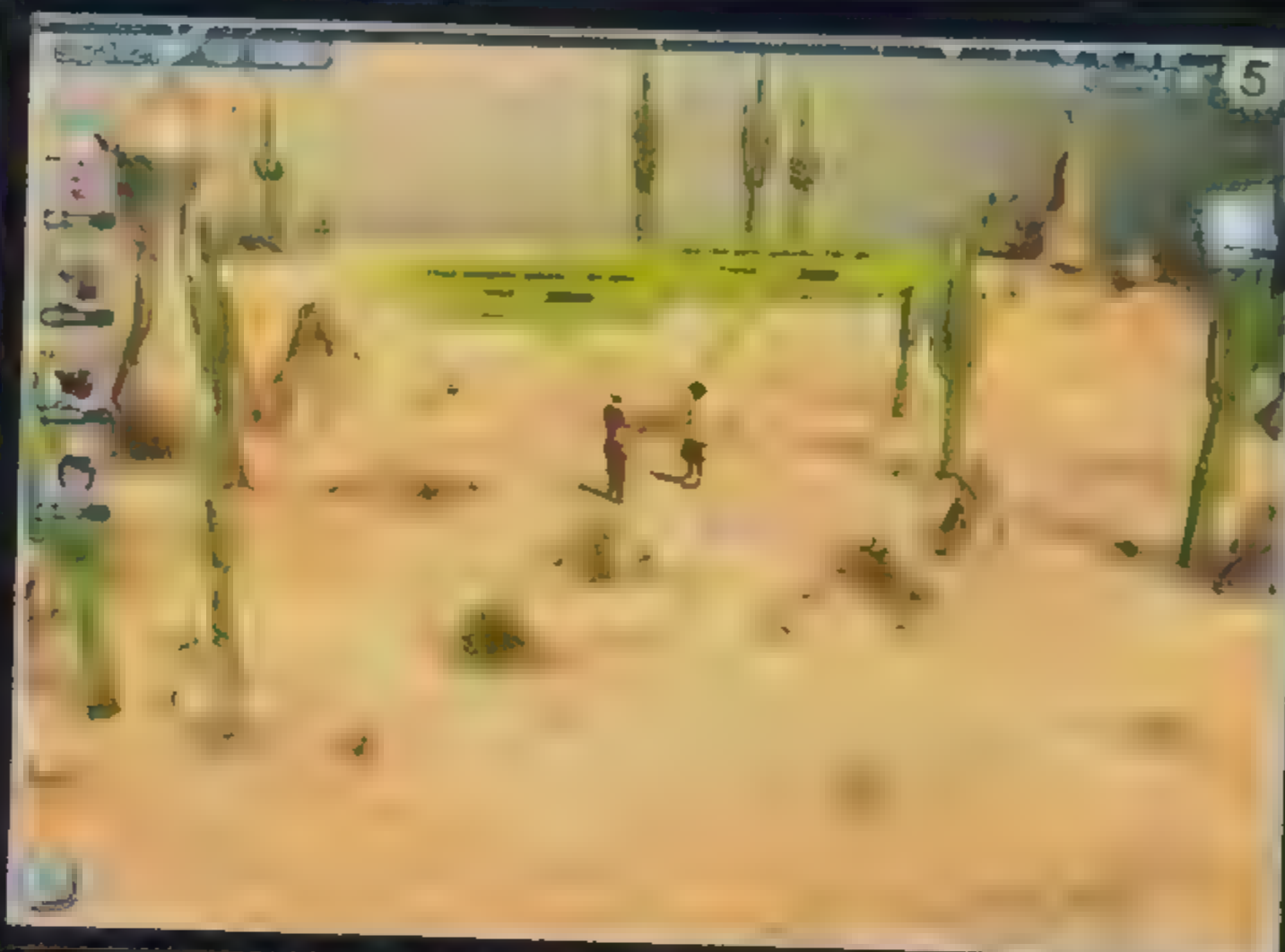
Chcąc zapoczątkować rozmowę, **przeciągnij jednego pracownika na drugiego i upuść na ikonę symbolizującą dialog**. I to wszystko. Po kilkusekundowej wymianie zdań poziom wzajemnej sympatii delikatnie wzrośnie. Niestety, by uzyskać zadowalające rezultaty, tę czynność trzeba powtarzać setki razy.

Doświadczenie

Jak już wspomniałem powyżej, początkowe doświadczenie aktora nie odgrywa większej roli. Jednak **biegłość aktora, który występuje w filmie, ma już znaczenie kluczowe!** W komedii musi zagrać wybitny komik, a w filmie grozy aktor, który będzie potrafił wyrazić strach lub być przerażający! Bez tego nie zarobisz nawet centa.

Jak więc rozwiązać tę pozorną sprzeczność? Bardzo łatwo – aktorów trzeba ciągle szkolić! **Nawet z totalnego żółtodzioba można zrobić eksperta**. I to nie wydając nawet centa, wystarczy trochę czasu i żmudnego klikania myszą.

Po zatrudnieniu każdego nowego aktora wybierz dla niego jeden jedyny gatunek filmowy, w którym będzie występował. Następnie zakup związany z nim odpowiedni plan filmowy (jeśli go jeszcze nie posiadasz) i **wyslij aktora, by na nim ćwiczył**. Po prostu przeciągnij go na plan, stawiając na ikonę z maską teatralną.



Tak rodzą się gwiazdy. Setki godzin spędzonych na próbach, by w końcu kiedyś móc zabłysnąć przed kamerą.

Każda próba trwa kilka minut i powoduje minimalny wzrost doświadczenia scenicznego w danym gatunku. **Gdy aktor zakończy próbę, znowu złap drania i każ mu ćwiczyć**. I tak kilkanaście, kilkadziesiąt razy, robiąc przerwy tylko wtedy, gdy współczynniki stresu i zmęczenia aktora zbliżą się do maksimum.

Dopiero gdy poziom zaawansowania w danym gatunku osiągnie przynajmniej połowę, pozwól aktorowi na debiut filmowy. Później znowu zmusz go do ćwiczeń (minimum pięciokrotnie) i skieruj do kolejnej produkcji. I tak już w kółko, aż poziom biegłości dojdzie do maksimum.

Niestety, trzeba stwierdzić to jasno – trening jest procesem mozolnym i musisz **na bieżąco kontrolować, co robi aktor**. Oznacza to więc niemal ciągłe klikanie myszą i przenoszenie aktora na scenę. Dobrą stroną tego jest fakt, że zapracowana gwiazda z pewnością nie będzie miała czasu, by narzekać na nudę.

Na koniec jeszcze jedna kluczowa uwaga. **Wszystkie powyższe wskazówki dotyczą nie tylko aktorów, ale również reżyserów!** Ich szkoli się w dokładnie ten sam sposób.





Dbanie o morale gwiazdy

Z niewolnika nie ma pracownika – i ta maksyma jest w The Movies aktualna jak nigdy. Nastroj gwiazd w olbrzymim stopniu rzutuje na powodzenie filmu. **Musisz więc dbać o to, by przez cały okres kręcenia filmu aktorzy byli zadowoleni.**

O tym, czy gwiazda jest szczęśliwa, czy nie, decyduje kilka czynników. Po pierwsze, **musisz jej zapewnić zainteresowanie mediów.** Czyli powinna regularnie występować w dobrych filmach (niezły scenariusz i utalentowany reżyser), jak również cieszyć się sympatią prasy. O to drugie łatwo zadbać, wystarczy co pewien czas podesłać do niej fotografa, by zrobił kilka efektownych fotek.



Ludzie filmu lubią rozgłos. Gdy zabędziesz w okolicy fotografa, przeciągnij go w pobliże swojej gwiazdy. Sesja będzie jeszcze lepsza, gdy aktor będzie wykonywał jakąś ciekawą czynność – najlepiej rozmawiał z inną gwiazdą.

Gwiazdy mają również bzika na punkcie własnego wyglądu. **Nic nie poprawia im tak humoru jak nowe ciuszki i nowy wizerunek.** O te elementy możesz też bardzo łatwo zadbać, po prostu co pewien czas wysyłaj aktorów do Biura charakteryzacji, gdzie dowolnie możesz kreować ich wygląd.

I wreszcie na koniec: aby gwiazda była zadowolona, **musisz zapewnić jej należyty szacunek.** A to oznacza jedno – bardzo duże wydatki. O prestiżu gwiazdy decydują trzy elementy: jej świat, miejsce zamieszkania i zarobki.

Zatrudnij więc kilku statystów, których głównym celem będzie ciągle towarzyszenie gwiazdzie i ułanianie jej życia. Postaw też dla niej prywatną przyczepę (początkowo), którą wraz z rozwojem techniki przekształcisz w prawdziwy pałac. No i przede wszystkim – **zapewnij jej godziwe zarobki,** czyli 2 razy więcej pieniędzy, niż będzie w stanie kiedykolwiek wydać.

Potencjalne zagrożenia i rozwiązywanie problemów

Największym wrogiem gwiazdy jest stres. Praca na planie filmowym jest męcząca i **nawet najbardziej odporni aktorzy co pewien czas potrzebują odpoczynku.** Chwili wytchnienia i wolnego czasu.

Powinieneś więc bacznie obserwować poziom stresu swoich podopiecznych i – **gdy tylko zbliży się on do granicy wytrzymałości – natychmiast dawać im wolne.** Bez względu na okoliczności, choćby wiązało się to z przerwaniem zdjęć i odesłaniem całej ekipy filmowej do domów.

Stres można pokonać na kilka sposobów, umożliwiając gwiazdzie szeroko rozumiany wypoczynek. Najprościej jest stworzyć dla niej rozluźniające otoczenie. Ławeczka w cieniu drzew, wolno stojąca wanna do kąpieli relaksacyjnych etc. Niektórzy aktorzy wolą jednak odpoczywać aktywnie, dlatego powinieneś zorganizować też sprzęt i miejsce do ćwiczeń (siłownię, boisko do koszykówki).



Kilka minut na leżaczku, zabawa plażową piłką, drink z parasolką i już po stresie nie ma śladu. Aktor jak nowy, gotowy do dalszej pracy.

W momentach krytycznych warto jednak wykorzystać **błyskawiczne polepszacze nastroju – jedzenie i alkohol.** Zestresowane gwiazdy przenos na chwilę do restauracji, a za moment będą jak nowe. Niestety, na dłuższą metę jest to rozwiązanie zgubne, bowiem miłośnicy takiego wypoczynku albo się roztyją, albo wpadną w alkoholizm.



Klinika odwykowa jest jedynym ratunkiem dla uzależnionych gwiazd. Wysyłaj do niej aktorów, musisz się jednak liczyć z tym, że zbyt szybko nie powróci do pracy.

I tu dochodzimy do wroga aktorów numer dwa – wódeczki. **Jeśli jakaś gwiazda stanie się od niej uzależniona, to znak, że pożytku z niej już raczej nie będzie.** W przypadku przeciętnych aktorów polecam ich natychmiastową sprzedaż, a w przypadku megagwiazd jedynym ratunkiem jest klinika odwykowa. Niestety kuracja w niej trwa dość długo i nie zawsze jest skuteczna.

COMMANDOS STRIKE FORCE

Z okazji wydania gry **Commandos Strike Force**, czwartej odsłony legendarnej serii Commandos, przygotowaliśmy dla was atrakcyjny konkurs.

Do wygrania:

8 gier Commandos Strike Force
2 zestawy głośników multimedialnych od Apollo Multimedia

Aby wygrać, wystarczy poprawnie odpowiedzieć na poniższe pytanie:

Który z żołnierzy nie występuje w grze Commandos Strike Force:

- A) Snajper
- B) Zielony Beret
- C) Czarny Czolgista
- D) Szpieg

Odpowiedz wpisz według schematu.

CL.CO.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B, C lub D) i wyślij SMS-em pod numer 7164.

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 11 kwietnia 2006 roku.

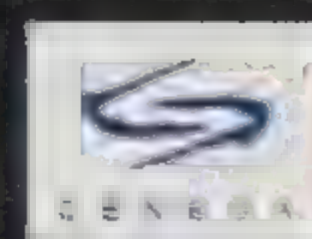
NAGRODY:



8 gier
Commandos
Strike Force



2 zestawy głośników
multimedialnych od Apollo
Multimedia



ORGANIZATORZY KONKURSU

Dbanie o jakość filmów

Masz już budynki, wiesz, jak szkolić i dobierać ekipę, najwyższa pora zająć się najważniejszą częścią tego poradnika. W tym rozdziale znajdziesz informacje, jak zarabiać duże pieniądze!

Na początek banały. Pieniądze zarabiasz dzięki wpływom z filmów. Czym lepszy tytuł, tym większe zarobki. Czyli wniosek prosty: **musisz zrobić wszystko, by twoje produkcje zwały z nóg i wciskały widza w fotel!**

Każdy film oceniany jest według kilku kryteriów. Połowę z nich masz już z głowy dzięki posiadaniu wyremontowanych budynków (pamiętaj, by zatrudniać wielu budowniczych) i znakomitych aktorów. Czas więc na omówienie pozostałych czynników, dzięki którym osiągniesz sukces.

Ścisła specjalizacja

W tym momencie czas na najważniejszą radę, jaką znajdziesz w tym poradniku. **Produkuj wyłącznie dwa rodzaje filmów!** W warunkach mocnej konkurencji zawsze ścisła specjalizacja jest kluczem do sukcesu.

Popularność gatunków filmowych jest niemal taka sama przez cały okres gry. Czasami popularniejsze są komedie, czasami horrory, jednak na dłuższą metę ciężko dostrzec różnice. Dlatego rada podstawowa brzmi – **nie patrz na to, co lubi publiczność – po prostu produkuj.**



Twórz wyłącznie dwa gatunki filmowe! Ścisła specjalizacja jest w tej grze kluczem do sukcesu.

Na samym początku gry wybierz dwa gatunki, w których będziesz się specjalizował, i bądź aż do końca konsekwentny. W moim przypadku były to komedie i filmy akcji, choć dobór jest w pełni dowolny. Stwórz dwie ekipy filmowe (aktor + reżyser) i trenuj je równolegle. Już **po kilku latach będziesz miał prawdziwe gwiazdy, a konkurencja straci czas, rozwijając swoich pracowników w wielu dziedzinach równomiernie.**



O tym, który gatunek filmowy jest aktualnie na tobie, dowiesz się w biurze scenariuszy.

Jeśli w którymś roku zdarzy się, że będziesz miał olbrzymiego pecha i obydwa gatunki, w których się specjalizujesz, będą niepopularne – nie produkuj nic. Poświęć ten czas na trening swoich aktorów, bo tego nigdy za dużo.

Kręcenie filmów z wyłącznie dwóch gatunków ma jeszcze jedną zaletę. **Nie będziesz musiał kupować wielu bardzo drogich planów zdjęciowych.** Pokład statku kosmicznego do kręcenia komedii nie jest wcale potrzebny.

Walka o nagrody

Co pięć lat odbywa się ceremonia wręczenia nagród dla najlepszych dzieł, aktorów i potentatów przemysłu filmowego. Nie jest to wyłącznie dodatek rozrywkowy, ale potężne narzędzie pozwalające usprawnić twój rozwój.

Wraz z przyznaniem każdej nagrody idzie w parze premia technologiczna – dostęp do unikatowych technik filmowych czy też większa popularność wszystkich twoich produkcji. Staraj się więc zdobyć jak najwięcej tych wirtualnych Oskarów.

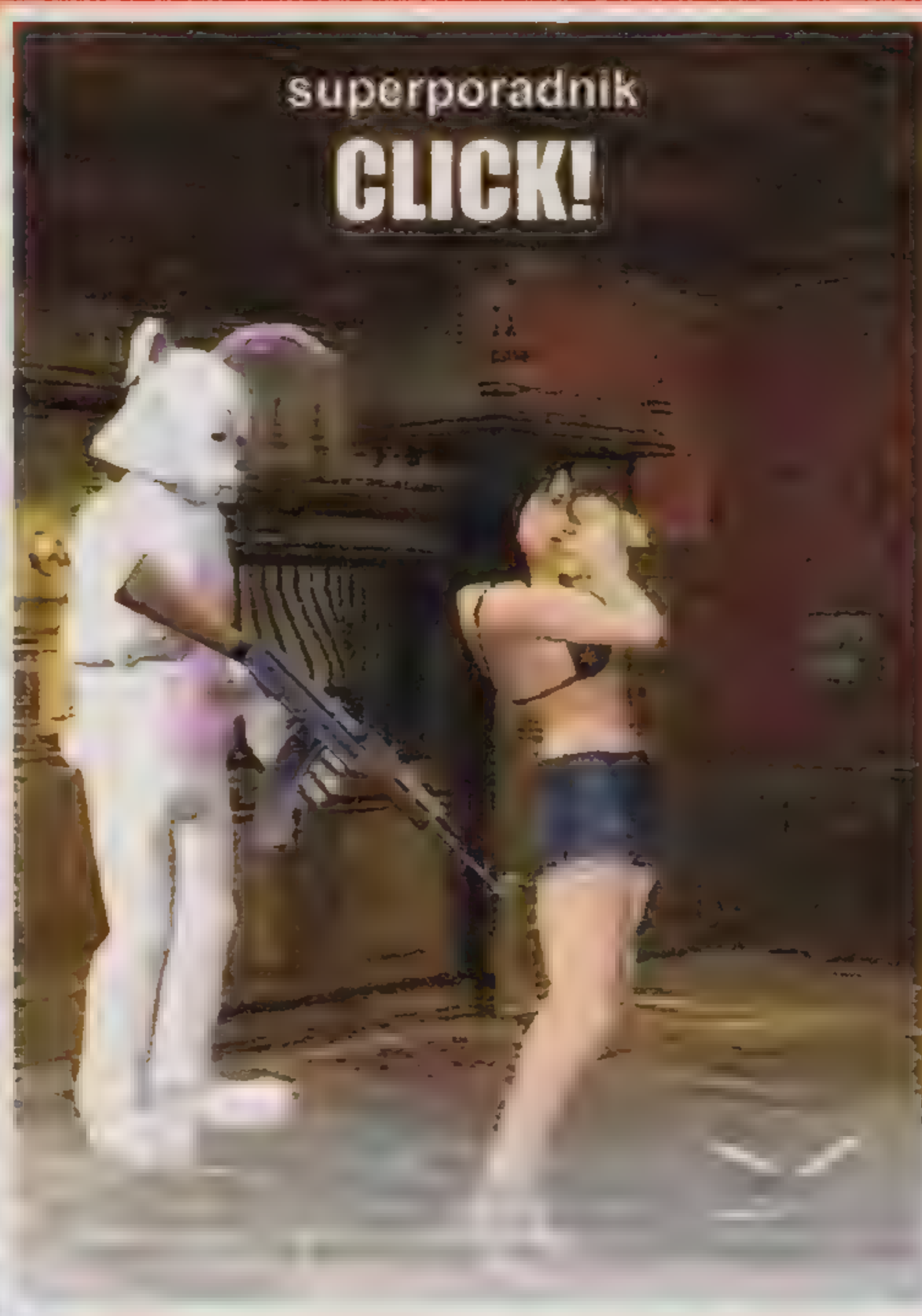
Sposób na zostanie laureatem jest teoretycznie prosty: **postaw na jakość, a nie na ilość!** Zamiast kręcić 30 filmów w pięć lat, zrealizuj 3 – jednak takie, które będą hitami. Osiągniesz to, stosując się do rad opisanych w poprzednich akapitach poradnika. Wystarczy, że zamiast męczyć gwiazdy udziałami w przeciętnych i hurtowych produkcjach, wykorzystasz ten czas na ich trening.



Nie produkuj filmów hurtowo. Lepiej jeden dobry film rocznie niż 10 przeciętnych.

Ubiegając się o zwycięstwo w kategorii najlepszej wytwórni, pamiętaj, że **najważniejszym czynnikiem jest twój zasób gotówki.** Dlatego nie szastaj pieniędzmi i nie buduj każdego planu filmowego, jaki możesz (z czasem będą ich setki). Kupuj wyłącznie te, które są niezbędne do realizacji 2 gatunków, na które się wcześniej zdecydowałeś.

Prace mają być prowadzone non stop. Pismaki w ogóle nie wymagają odpoczynku.



Plakat najnowszej produkcji spod znaku The Movies.

Idealny scenariusz

Dobry scenariusz jest podstawą, na której zbudujesz swoje dzieło. Niestety, nietatwo jest go zdobyć i, jak z wszystkim w tej grze, **droga do doskonałości prowadzi przez praktykę, czyli żmudne klikanie.**

Jak najszybciej wybuduj Biuro scenariuszy. Zatrudnij wszystkich kandydatów ubiegających się w nim o pracę. Również później przyjmuj każdego, kto się zgłosi. **Wydać polecenie pisania scenariusza do filmu (gatunek dowolny) i gdy tylko pracę się zakończą – nakazać pisanie kolejnego.**

Wraz z każdym napisanym scenariuszem rośnie doświadczenie pracowników. Czyli każdy następny będzie nieco lepszy. A **ponieważ pracownicy biura wcale się nie męczą** (ani nie marudzą), **mogą pracować 24 godziny na dobę, bez minuty wytchnienia.**



W biurze scenariuszy prace mają być prowadzone non stop. Pismaki w ogóle nie wymagają odpoczynku.

Oczywiście w ten sposób uzyskasz znacznie więcej scenariuszy, niż jesteś w stanie zrealizować. To jednak żaden problem, wszystkie nadmiarowe (te najgorsze) możesz zawsze sprzedać za całkiem przyzwoitą cenę.

Ciągły rozwój

Jeśli sam jesteś miłośnikiem filmów, to dokładnie zdajesz sobie sprawę z tego, że czynnikiem, który przyciąga ludzi do kina, często są najnowsze technologie realizacji. Doskonałe kostiumy i efekty specjalne nawet z pozbawionego sensownej fabuły filmu potrafią zrobić hit.

W The Movies dostęp do nowych technologii zyskujesz na trzy sposoby. Po pierwsze, dzięki wspomnianym już nagrodom akademii filmowej. Po drugie, samoistnie, dzięki naturalnemu postępowi cywilizacyjnemu. I **wreszcie po trzecie, dzięki własnym badaniom.**

I ta rada też jest bardzo prosta – pojęcie „zbyt wielu naukowców” w tej grze nie istnieje. Zatrudnij każdego mózgowca, który będzie prosił o pracę. Dzięki temu po kilkunastu latach będziesz miał doskonałą ekipę, która będzie wyznaczać trendy i standardy.



Laboratorium jest jednym z twoich najważniejszych budynków. Zatrudnij wszystkich naukowców. Jakich tylko zdołasz. Im więcej, tym lepiej.

Ponieważ masz wpływ na to, co będzie wynajdywane, **zawsze zlecaj swoim ludziom prace nad pakietami poświęconymi produkcji filmowej**, bowiem to właśnie z nich jest największa korzyść.

Planowanie

Kinematografia jest dziedziną, która rozwija się bardzo dynamicznie, dlatego chcąc odnieść sukces, **zawsze musisz myśleć o przyszłości**. Kwestie techniczne nie muszą cię martwić. Jeśli będziesz miał sprawny zespół naukowców i spory zasób gotówki, będzie cię stać na wszystkie nowinki. Jedynym elementem, nad którym musisz czuwać, są twoi aktorzy.

Co kilka lat zmieniać się będą standardy długości filmów. Od kilku scen i jednego aktora po olbrzymie produkcje wymagające rzeszy osób. **Nieustannie musisz więc powiększać swoją ekipę, gwarantując jej dopływ świeżej krwi.**



Zwracaj uwagę na wiek swoich aktorów i bądź przygotowany na pokoleniową zmianę kasty. Nawet z największych gwiazd nie ma już wielkiego pożytku, gdy skończą sześćdziesiąty rok życia.

By temu podolać, co 3 lata zatrudniaj nowego aktora, a co 15 – nowego reżysera. Dzięki temu pierwsze 2 lata pracy w wytwórni taki złotodział będzie mógł poświęcić wyłącznie na trening i doskonalenie swego kunsztu. I gdy nadejdzie właściwy moment poszerzenia ekipy – będzie zwarty i gotowy.

Porady ogólne

Pamiętaj, że **zawsze możesz przerwać kręcenie filmu**. Jeśli zobaczysz, że występujący w nim aktorzy są zmęczeni, znudzeni lub pijani (!), możesz – a nawet powinieneś – zarządzić odpocznik. W tym celu najedź na ikonę symbolizującą film, która wyświetla się nad planem zdjęciowym, i przeciągnij ją w dowolne puste miejsce. Gdy nastroje ekipy poprawią się, przeciągnij ikonę z powrotem na plan zdjęciowy, co automatycznie spowoduje wznowienie prac nad filmem.

Jeśli chcesz zniszczyć lub przestawić budynek, zaznacz i przeciągnij w jego pobliże budowniczego. Pojawią się trzy ikony (zreperuj, zniszcz, przestaw), upuszczenie fachowca na którąś z nich pozwoli mu wykonać daną czynność.



By usunąć rośliny lub ozdoby, najedź na nią myszką, przytrzymaj lewy przycisk i następnie kliknij prawym.

By poprawić notowania gwiazdy, warto co pewien czas zmieniać jej wizerunek (w Biurze charakterystyki) bądź zapłacić za jej operację plastyczną (ta możliwość dostępna jest w późniejszych etapach gry).

Stwórz swoje własne gwiazdy! Dzięki dołączonemu do gry edytorowi już na samym początku zabawy możesz stworzyć postacie, które później importujesz do rozgrywki. Możesz modyfikować nie tylko ich wygląd, ale przede wszystkim współczynniki i cechy, jakie dane postaci posiadają. **Warto więc stworzyć atrakcyjne, odporne na stres gwiazdy, z których każda będzie posiadać doświadczenie w innym gatunku filmowym.**



Piękna "En'ona" może nie być, jednak zaskópnik się sprawdzi jako gwiazda horrorów.

Powalcz o zdobycie jak najwyższej rangi. **Gra stawia przed tobą wyzwania, po osiągnięciu których zostaje ci przyznany specjalny tytuł.** Tych ostatnich jest 9 i by otrzymać któryś z nich, należy wyprodukować określoną liczbę klasowych filmów czy też zgromadzić odpowiedni majątek. Rangi, podobnie jak nagrody akademii, dają dostęp do nowych technik filmowych.

I wreszcie na koniec: **jeśli gra przypadła ci do gustu, to spróbuj zrobić prawdziwą karierę!** Wszystkie filmy, które tworzysz, możesz udostępniać przez Internet, po uprzednim zarejestrowaniu się na stronie <http://the-moviesgame.com/register>. Gdy rywalizujesz o prymat najlepszego reżysera z ludźmi z całego świata, gra nabiera zupełnie nowego wymiaru.

W KWIETNIU GAZET PRZED TELEWIZOR, DO NADJEJEDEN TUDA RACE DRIVER 3 - NAJNOWSZA EDYCJA SLYNNIEJ GRY OPARTEJ NA WYDOBIADACH KAMBODŻAN. POZNAJ JEJ MOŻLIWOŚCI 35 ROŻNYCH KLAS NAJDOBRYCH NIE MA ŻADNA GRY KOMPUTEROWA TEGO TYPU... FRESH AIR PODWIEŚCENY DRZE TUDA RACE DRIVER 3 TYLKO NA KANALE HYPER.

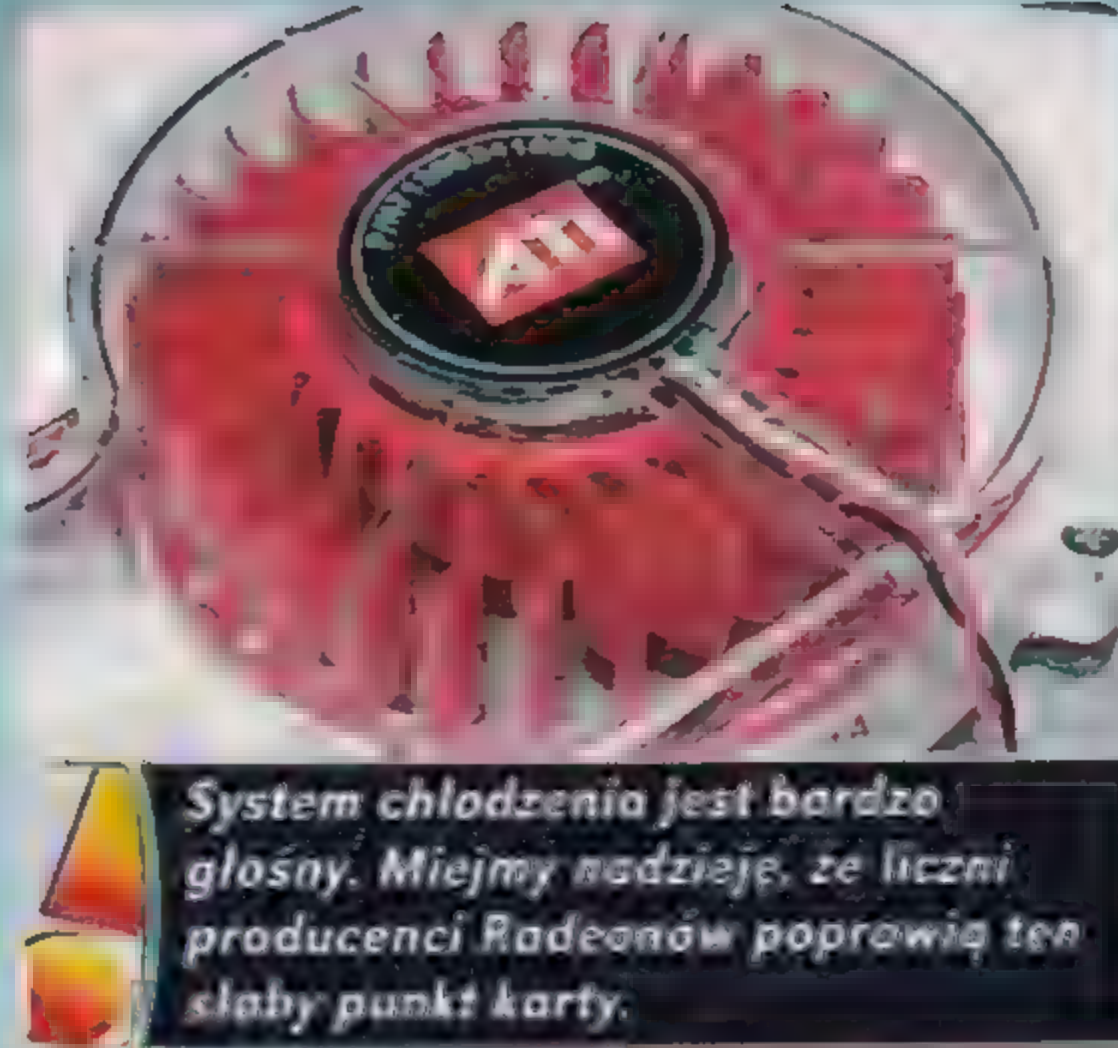
NA WSZELKI WYPADEK



Toca
RACE DRIVER 3
THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

Radeon X1900 XTX

Graficzny kombajn



System chłodzenia jest bardzo głośny. Mamy nadzieję, że liczni producenci Radeonów poprawią ten słaby punkt karty.

Kiedy całkiem niedawno przedstawialiśmy karty ATI Radeon 1800, wydawało się, że na premierę kolejnych modeli poczekamy co najmniej kilka miesięcy – tymczasem nowy Radeon już trafił na rynek.

Spokój na rynku trwał krótko. Niedługo po premierze rodziny ATI X1x00 ponownie rozpoczęła się wojna o pierwszeństwo wśród najbardziej wydajnych kart graficznych. Radeony niezbyt długo dotrzymywały kroku kartom GeForce – inżynierzy z NVIDIA przygotowywali bowiem prawdziwego asa, kartę GeForce 7800 GTX z 512 MB pamięci operacyjnej, która okazała się na tyle wydajna, że dosłownie zmiotła z rynku wszystkich konkurentów. Nawet najszybszy Radeon X1800 XT PE nie był w stanie godnie rywalizować z produktem NVIDIA. W ramach odpowiedzi **ATI przygotowało serię Radeon X1900. Najmocniejszy model, oznaczony literami XTX, ma za zadanie stawić czoła dotychczasowemu królowi wydajności.**

Identycznie jak w przypadku innych nowych kart ATI, X1900 przeznaczono wyłącznie pod interfejs PCI-Express. **Posiadacze starszych płyt głównych muszą powoli pogodzić się z myślą, że AGP odchodzi w zapomnienie.** Wspólną cechą kart X1900 jest rdzeń graficzny R580, który ma zastąpić wykorzystywany w starszych modelach R520. Taka zmiana pozwoliła wprowadzić firmie ATI usprawnienia znacznie zwiększające wydajność względem kart X1800. **Po pierwsze i najważniejsze: X1900 XTX posiada aż 48 jednostek cieniowania pikseli.** W porównaniu ze starszymi produktami jest to liczba wręcz oszałamiająca. Wystarczy powiedzieć, że poprzednik, czyli Radeon X1800 XT, miał ich „zaledwie” 16, a GeForce 7800 GTX ma tylko 24 pixel

shadery, czyli dwukrotnie mniej niż X1900 XTX.

W praktyce okazuje się jednak, że **taka zmiana wcale nie oznacza dwukrotnego wzrostu wydajności względem poprzedników.** Liczba jednostek render out pixel, które przy obecnych technologiach wciąż w największym stopniu odpowiadają za wydajność kart graficznych, w przypadku wszystkich najszybszych modeli obu firm w dalszym ciągu wynosi 16. W praktyce oznacza to, że X1900 XTX potrafi przetworzyć nawet 48 pikseli w jednym cyklu zegara, lecz do tzw. bufora ramki (w którym przechowywany jest wyświetlany obraz) zapisuje ich tylko 16 w jednym cyklu zegarowym. W nadchodzących grach, które przy generowaniu grafiki

coraz częściej bazują na jednostkach cieniowania pikseli, przewaga Radeona może jednak wzrosnąć.

Pozostałe parametry karty stoją oczywiście na bardzo wysokim poziomie, ale nie ma tu już zmian tak wyraźnych jak gwałtowne podwyższenie liczby pixel shaderów. Radeon X1900 XTX posiada wiele cech, które łączą go z jego poprzednikiem – modelem X1800 XT. W obu przypadkach rdzeń kart wykonany jest w procesie technologicznym 90 nm. Identyczna jest także liczba jednostek teksturujących oraz tych odpowiadających za operacje na vertexach (odpowiednio 16 i 8). Minimalna zmiana

Podczas testów Radeon X1900 XTX pracował na komputerze z procesorem Intel Pentium IV EE 3,46 GHz. Płytą główną w zestawie był ASUS P5ND2-SLI Deluxe oparty na chipsecie NFORCE 4 SLI Intel Edition. Nowego Radeona egzaminowaliśmy w wielu grach i programach testowych, zmieniając rozdzielczość i tryb wygładzania krawędzi tak, aby uzyskać jak najbardziej miarodajne wyniki. Kartę Club 3D X1900 XTX 512 MB wykorzystaną w testach dostarczyła firma Yamo.

WYNIKI TESTÓW

	3DMark 2005		Age of Empires III		Call of Duty 2		DOOM 3		F.E.A.R.		Splinter Cell: Chaos Theory	
	1024 x 768	1280 x 1024	1024 x 768 AA/AF*	1028 x 1024 AA/AF	1024 x 768	1280 x 1024	1024 x 768 AA/AF	1280 x 1024 AA/AF	1024 x 768 AA/AF 1 Soft Shadows	1280 x 960 AA/AF 1 Soft Shadows	1024 x 768	1280 x 1024
Radeon X 1900 XTX	11175 pkt.	10292 pkt.	56 fps	46 fps	54 fps	51 fps	112 fps	88 fps	87 fps	68 fps	110 fps	83 fps
GeForce 7800 GTX 512 MB	9585 pkt.	8370 pkt.	45 fps	32 fps	52 fps	45 fps	121 fps	95 fps	67 fps	45 fps	103 fps	73 fps

AA/AF wygładzenie krawędzi, filtrowanie anizotropowe



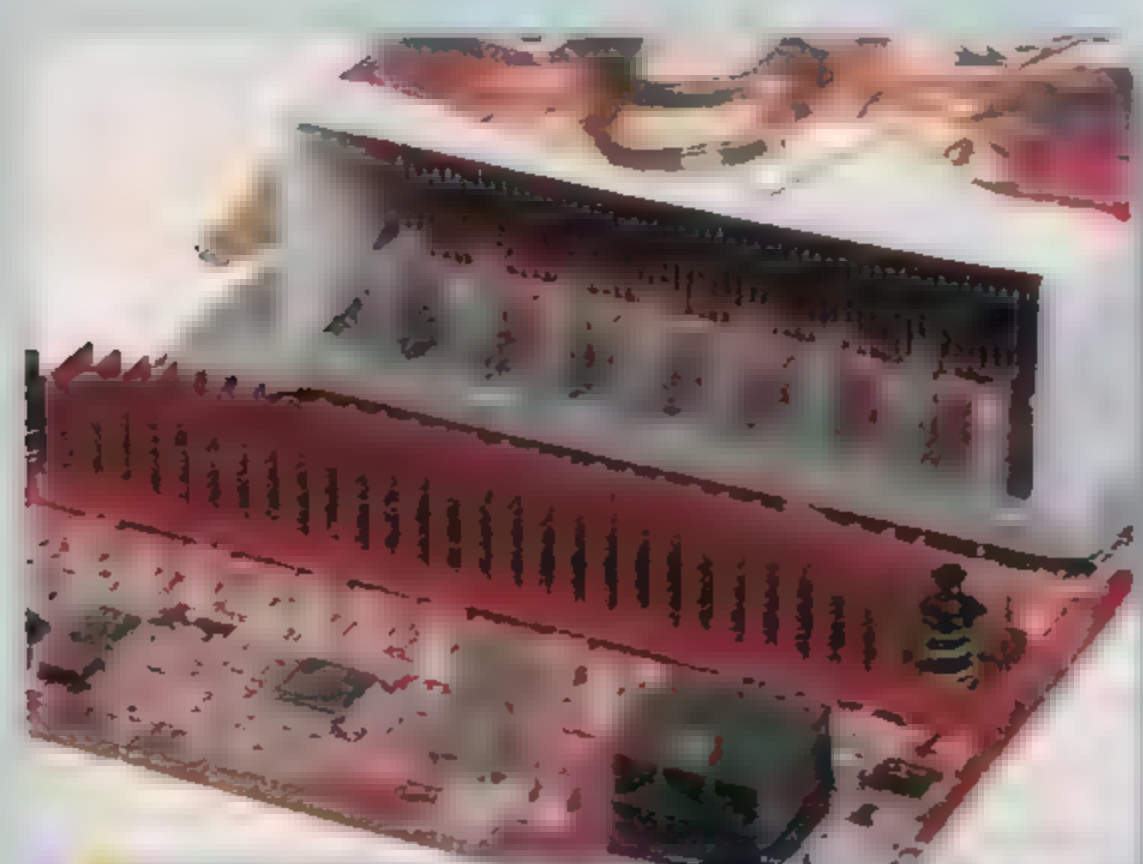
w stosunku do X1800 XT to nieznaczny wzrost częstotliwości pracy rdzenia karty i pamięci – do 650/775 MHz, podczas gdy w starszym Radeonie parametr ten kształtował się na poziomie 625/750 MHz.

Obie serie Radeon (nowa 1900 i starsza 1800) korzystają z tego samego systemu chłodzenia, przez co na pierwszy rzut oka wyglądają bardzo podobnie. Również podobnie zachowują się podczas pracy, generując duże ilości ciepła. **Niestety, mimo wysokiej wydajności wentylator umieszczony na karcie X1900 XTX jest strasznie głośny.** Podczas pracy w systemie z obudowy dochodzi akceptowalny szum, do którego jeszcze można się przyzwyczaić. Gorzej, że po uruchomieniu jakiej-

To obecnie najszybsza karta na rynku – a zastosowane rozwiązania dobrze rokują także na przyszłość.

kolwiek gry czy innej aplikacji obciążającej kartę wentylator znacznie przyspiesza – gdyby karta nie siedziała w słocie PCI-Express, można by powierzyć jej rolę domowej suszarki do włosów! Nowy Radeon to także bezwstydną prądożerca. Zaspokaja go dopiero zasilacz o mocy 350 W.

Od strony technicznej, poza zwiększeniem liczby jednostek cieniowania pikseli, nie wprowadzono żadnych zmian. Także **jednostek pixel i vertex shader w modelu X1900 XTX nie usprawniono w stosunku do poprzedniej rodziny kart ATI.** Nadal



Współczesne karty graficzne to urządzenia bardzo zaawansowane technologicznie. Tyle układów miały niegdyś całe komputery...

Nowość – Fetch4

Wraz z premierą kart X1900 ATI wprowadza nową metodę próbkowania tekstur o nazwie Fetch4. Kolejność wprowadza się do spracowania operacji próbkowania i filtrowania tekstur w nowych kosztownych wynikach. Standardowa metoda próbkowania wykonuje operacje na czterech sąsiadujących pikselach tekstur. Fetch4 ma zastosowanie w przypadku tekstur opartych tylko na jednym układzie (czyli np. mapy tła, lub tekstury przygotowanych tylko w czterech kolorach – RGB [Red, Green, Blue] – oraz jeden odpowiadający im kolor alfa (obrotowy przystawki). Technologia Fetch4 ma zastosowanie w przypadku tekstur opartych tylko na jednym układzie (czyli np. mapy tła, lub tekstury przygotowanych tylko w czterech kolorach – RGB [Red, Green, Blue] – oraz jeden odpowiadający im kolor alfa (obrotowy przystawki). Technologia Fetch4 ma zastosowanie w przypadku tekstur opartych tylko na jednym układzie (czyli np. mapy tła, lub tekstury przygotowanych tylko w czterech kolorach – RGB [Red, Green, Blue] – oraz jeden odpowiadający im kolor alfa (obrotowy przystawki).

szą oznaczone numerem 3.0, co przekłada się na pełną zgodność z DirectX 9.0c i OpenGL 2.0. Oznacza to, że wszystkie najnowsze karty z serii Radeon X1800, X1900 oraz GeForce 6/7xxx są w stanie pokazać na ekranie komputera dokładnie to samo. Poza tym XTX przejął od swoich młodszych braci usprawnione metody filtrowania tekstur i wygładzania krawędzi. Problemu nie stanowi także wygładzanie obiektów z tak zwaną przezroczystością, czyli wszelakich traw, liści na drzewach, płotów czy siatek w grach. Podobną metodę posiadają

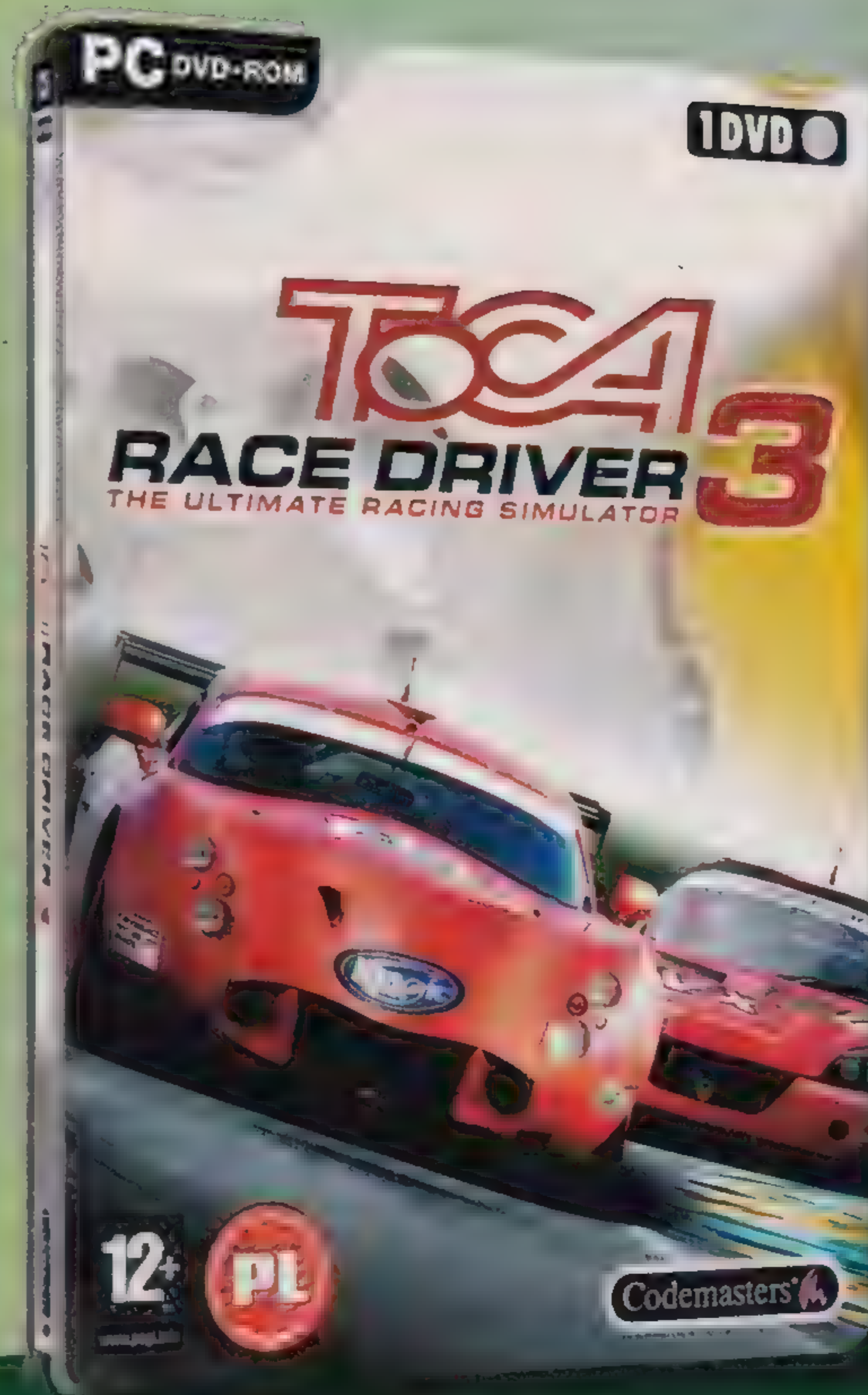
również karty GeForce 7. Jedyną unikalną cechą kart ATI nadal pozostaje możliwość uaktywnienia pełnoscenowego wygładzania krawędzi wraz

z HDR. Obecne karty NVIDIA nie obsługują tej technologii – zwolennikom tej marki przyjdzie na nią poczekać prawdopodobnie aż do czasu premiery ósmej serii GeForce'ów.

Po przyjrzeniu się wynikom testów (patrz: tabela) wyraźnie widać, że konstruktorom ATI udało się osiągnąć zamierzony cel i **Radeon X1900 XTX jest w tej chwili najszybszą kartą graficzną na rynku.** Jej wydajność w stosunku do dotychczasowego lidera – 7800 GTX 512 MB – dobrze rokuje na przyszłość. O ile bowiem w starszych grach i programach testujących X1900 XTX oferuje zbliżoną lub nieznacznie niższą wydajność, to w najnowszych produkcjach, jak Age of Empires III, Call of Duty 2 czy też F.E.A.R., osiąga dużą przewagę! Biorąc do tego pod uwagę cenę karty X1900 XTX (ok. 2500 zł), okazuje się ona obecnie produktem wręcz bezkonkurencyjnym. Warto zadać sobie jednak pytanie, czy nie powtórzy się historia karty X1800 XT, która triumfowała tylko przez miesiąc – do czasu pojawienia się konkurencyjnego modelu 7800 GTX 512 MB? O tym przekonamy się niebawem – NVIDIA już zapowiedziała rychłą premierę kart GeForce z serii 7900.

Autor: Piotr Lewandowski

DO WYGRANIA 20 GIER TOCA RACE DRIVER 3 W EKSKLUZYWNYM METALOWYM OPAKOWANIU



Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Która z niżej podanych marek samochodowych występuje w TOCA Race Driver 3?

- a. Fiat 126p
- b. Trabant
- c. BMW Williams: FW27 2005

Odpowiedź wpisz według schematu: **CLTOX**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **71641**



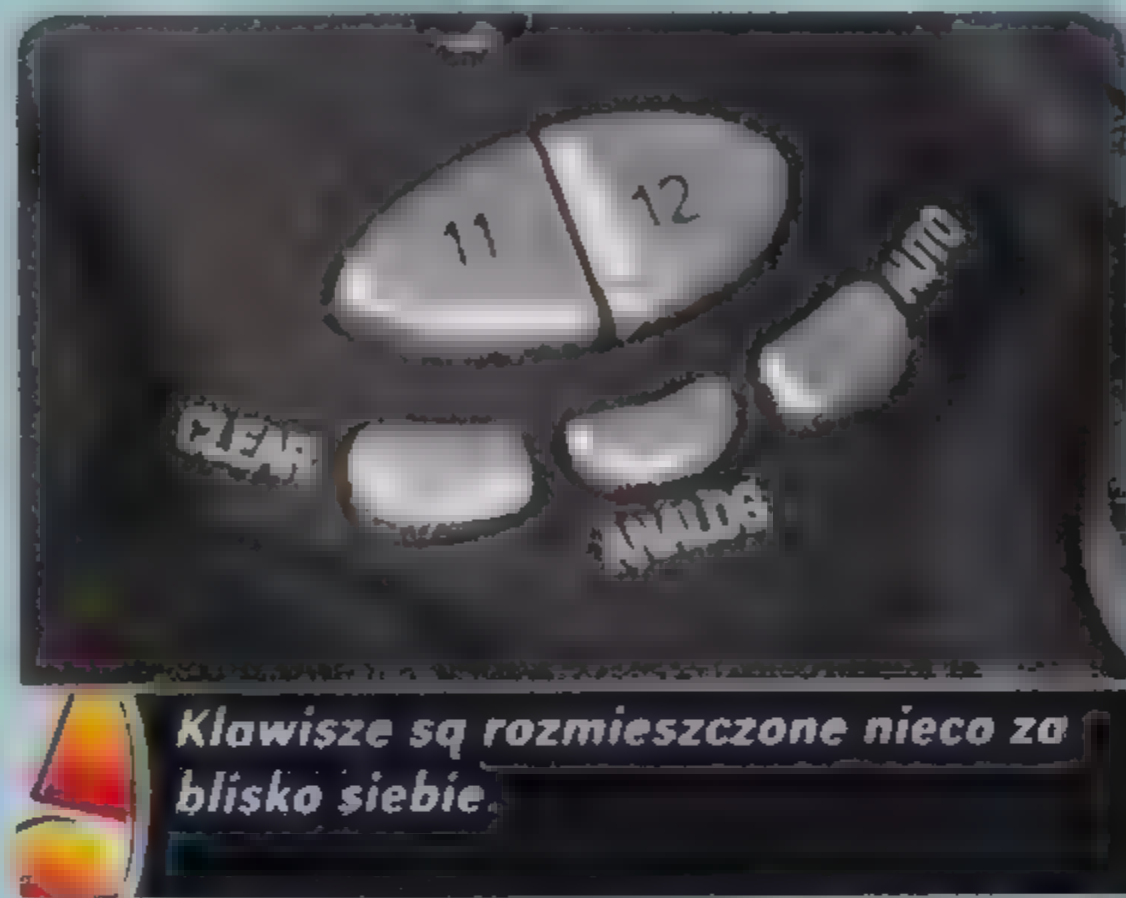
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto)
Na zgłoszenia czekamy do 11 kwietnia 2006 r.

Bullfrog Blue Touch Edition SL-6541

Podwójna vibracja

W nazwie nowego pada firmy Speed Link kryje się jedna z cech kontrolera. D-pad z kontrolą widoku w 360 stopniach jest podświetlany na niebiesko. Światelko nie jest bardzo intensywne, ale już w zupełnie ciemnym pokoju skutecznie rozprasza uwagę gracza.

Pad Speed Linka ma dość nietypowe rozmiary. Jest stosunkowo wąski i ma krótkie ramiona. Dla osób, które mają większe dłonie, uchwyt pada nie będzie najpewniejszy. Wykończenie i jakość wykonania sprzętu są bardzo dobre.



Klawisze są rozmieszczone nieco za blisko siebie.



funkcją przycisku), które są również miękkie i nie męczą kciuków nawet przy długiej grze.

Pad ze Speed Linka posiada również opcję podwójnej vibracji. Miałem z nią nieco problemów, bowiem producent nie dostarcza zestawu sterowników, a system nie chciał wykryć kontrolera we właściwej konfiguracji. Efekt Dual Vibration nie jest stopniowany. Mnie taka opcja bardzo by się przydała, bo wole łagodniejsze wstrząsy.

Oprócz dwunastu przycisków urządzenie posiada także przełącznik analog/digital, auto (fire). Podłączenie przez USB jest już normą, warto dodać, że kabel przyłączeniowy ma zadowalającą długość.

Cena kontrolera, biorąc pod uwagę dobrą jakość wykonania i dodatkowy moduł vibracji, **nie jest szczególnie wygórowana.** Na pewno jest to pozycja godna rozważenia.

Warto zaznaczyć, że cała jego powierzchnia została pokryta specjalną powłoką Touch, która sprawia, że dłonie nie ślizgają się (nawet bardzo spocone). Antypoślizgowa powierzchnia charakteryzująca się również oba 4-osiowe drążki (z dodatkową

INFO	
Producent:	http://www.speedlink.de/
Dystryb. w Polsce:	http://www.mmv.pl/
antypoślizgowa powierzchnia • zadowalająca długość kabla • mocny efekt vibracji • dobra cena	
brak dodatkowego oprogramowania • dość intensywne podświetlenie d-pada • nieco za mały	
cena dystrybutora	89,00
Dane techniczne	
• 2 grzybki	
• tryb analog/digital	
• długość kabla: 180 cm	
• 12 programowalnych przycisków	
• vibracje Dual Vibration	
• podłączenie: USB	
• brak oprogramowania	
• iluminacyjny d-pad	
Wibrujący, iluminowany i gumowany. Czego chcieć więcej?	

Magiczna skrzynka

To, co widzicie na zdjęciu, to najnowszy komputer Shuttle nazwany SD36G5M. Wewnątrz nietypowej obudowy znajduje się procesor Intel LGA 775, chipset i945G (ze zintegrowanym układem graficznym Graphics Media Accelerator 950), pamięć DDR2 i wiele innych cudów. Ceny na razie brak.

Zródło: Shuttle

Mocarni bracia

Najnowsze dziecko NVIDIA to ciekawostka nie na naszą kieszeń. Każda z 4 kart posiada 512 MB pamięci GDDR3, co w sumie daje 130 milionów



tranzystorów. Koszt GeForce 7900 GTX Quad SLI to ok. 2000 dolarów. Do zestawu trzeba dokupić też zasilacz 850 W lub 1 kW. Masakra!

Zródło: NVIDIA

Uzbrojony palmtop



Otterbox zaproponowało ciekawą zbroję dla PDA (np. IPAQ 6500). Armor 1910 jest odporny na zabrudzenia i wilgoć, z aparatu cyfrowego można korzystać nawet podczas ulewy. Niestety, za specjalną ochronę sprzętu trzeba zapłacić... 420 zł. Ups!

Zródło: HP

Rozdają karty!

Talia kart do gry (24 lub 54 listki) jest prezentem, który może otrzymać każdy, kupując najnowsze, promocyjne zestawy marki ART (np. słuchawki z mikrofonem ART Mini Kids Headset AP-41). Więcej informacji na stronie: www.art-multimedia.pl.



Zródło: Multioffice

Płytoteka w plecaku

Firma Creative wprowadziła na rynek podręczny zestaw muzyczny dla osób, które często podróżują. Składa się on z odtwarzacza MP3 Zen Nano Plus 128 MB i głośników TravelSound 250. Oba urządzenia zmieszczą się bez problemu w każdym plecaku lub torbie podróżnej. Cena zestawu: 279 zł.



Zródło: INVENTIVE Communication

Tanie rozmawianie

Megabajt zaprezentował urządzenie do łączności internetowej VoIP (Voice over Internet Protocol). Telefon internetowy USB marki Sweex pełni wszystkie funkcje typowego telefonu. Wystarczy podłączenie do portu USB i prosta instalacja. Rozmowa za pomocą tej słuchawki kosztuje kilka groszy za minutę (np. za pośrednictwem Skype'a).



Zródło: Megabajt

USB Backphones MM54

Słuchanie i granie

Nowe słuchawki Manty skonstruowano na bazie wersji MM41. Wizualnie prezentują się tak samo, różnica jest jednak w parametrach obu modeli (szersze pasmo przenoszenia dla słuchawek i mikrofonu w MM54), oprogramowaniu oraz pilocie.

Model MM54 został wykonany naprawdę nieźle. **Wszystkie części są dobrze ze sobą spasowane i skrócone, regulacja ruchomego ramienia mikrofonu działa bez zarzutu (choć jest ciut za głośna – dźwięk grzechotki).** Nie

stety nauszники są typu zamkniętego, a znajdujące się w części obudowy otwory wentylacyjne niewiele pomagają.

Słuchawki łączą się z komputerem za pomocą wtyczki USB. Aby sprzęt zadziałał, konieczne jest jeszcze za-

gramowania. USB 3D Sound Configuration ma całą masę ciekawych ustawień, które podnoszą atrakcyjność sprzętu. Jest tutaj m.in. cyfrowy system 5.1 Virtual Speaker Shifter. Umożliwia on na graficznym modelu dowolne rozmieszczenie „głośników” (po okręgu). Do wyboru jest też **rozbudowany korektor barw** z wieloma propozycjami stylów muzycznych (np. dance, pop, rock, bass itd.). Poza tym program oferuje dodatkowe opcje, jak np. efekt hali kon-



Zgrabny i dość wygodny pilot. Szkoda, że w oczy bije „laserowe” światło diod (na foto nie widać).

certowej, ustawienia do karaoke i inne. Ciekawy soft i naprawdę całkiem użyteczny.

Jedyną, irytującą wadą słuchawek jest niezwykle jasna, błękitna dioda na pilocie. Na dodatek miga ona podczas pracy. To jednak szczegół, z którym można poradzić sobie domowymi sposobami. Nowe słuchawki Manty to ciekawa i godna rozważenia propozycja, chociaż cena zachęająca raczej nie jest.

INFO	
Producent:	http://www.manta.com.pl/
Dystryb. w Polsce:	http://www.manta.com.pl/
dobre wykonanie • wbudowany mikrofon • użyteczne oprogramowanie • szerokie pasmo przenoszenia	
słaba wentylacja • irytujące światło diod	
cena dystrybutora	99,90
Dane techniczne	
• pasmo przenoszenia: 12 - 25000 Hz	
• czułość: 108 dB	
• długość kabla: 250 cm	
• złącze: USB	
• impedancja: 32 Ohm	
• obudowa: zamknięta	
mikrofon:	
• pasmo przenoszenia: 18 - 25000 Hz	
• czułość: -58 dB	
• 24 miesiące gwarancji	
Solidna konstrukcja, ciekawe oprogramowanie, dobra jakość dźwięku, cena taka sobie. W sumie jest nieźle.	

A4Tech X-718

Nowa jakość A4Tech!

Dotychczas myszy A4Tech były traktowane raczej jako produkty z niższej półki. Najnowsza seria gryzoni X-7 pracownicie zmienia ten stereotyp.

X-718 jest wyższym modelem z serii (wyprzedzają ją tylko X-750F), starszym kuzynem prezentowanego niedawno X708. **Najczęściej wymienianą cechą X-718 jest maksymalna rozdzielczość do 2000 dpi** (w X708 - 800), co dla przeciętnego użytkownika nie ma właściwie żadnego znaczenia, natomiast przydaje się podczas bardzo szybkich gier FPS. Inna rzecz, że praktycznie nie ma jeszcze tytułów, gdzie byłoby potrzebne więcej niż 1200 dpi. Poza tym przycisk, który umożliwia zmianę rozdzielczości (w zakresie: 600/800/1200/1600/2000), znajduje się na grzbiecie kontrolera i działa tylko



w jedną stronę. **Nie możesz więc płynnie zwiększać i zmniejszać rozdzielczości, a jedynie podbijać jej wartość.** Dodam jeszcze, że aktualny tryb myszy jest sygnalizowany odpowiednim kolorem.

Wykonanie i stylistyka X-718 to rzecz gustu. Na pewno jednak jakość wykonania jest na wysokim poziomie. Cienki i lekki przewód, niemal niewyczuwalnie pracujące, jednocześnie bardzo wytrzymałe przyciski (styki Omron - najlepsze na rynku), świetny kształt gryzonia (tylko dla praworęcznych). Praca przycisków i rolki jest bez zarzutu. Zaskoczyło mnie jednak trochę, że **bardzo słabo wypadły ślizgacze X-718** (o wiele gorzej niż np. Creative Gamer HD7500). Szkoda też, że boków myszy nie pokryto gumowym two-

INFO	
Producent:	http://www.a4tech.pl/
Dystrybutor w Polsce:	http://www.megabajt.com.pl/
	dobre wykonanie • długi i cienki kabel • dobre parametry techniczne i precyzja działania • gwarancja na 24 miesiące • niezła cena • możliwość płynnej zmiany rozdzielczości
	słabe ślizgacze • tylko dla praworęcznych • brak gumowanego wykończenia po bokach
cena dystrybutora	90,00
Dane techniczne	
• typ myszki: optyczna	
• przyłączenie: USB	
• liczba przycisków: 6 + rolka	
• probkowanie: 6500 fps (klatek na sekundę)	
• czas reakcji: 1 ms	
• rozdzielczość: 600-800/1200/1600/2000 dpi i duży czytnik optyczny 30 x 30 (zwiększa dokładność)	
• długość kabla: 175 cm	
Zaskakująco dobre parametry techniczne przy niewygodnej cenie. Spory kłopot dla konkurencji.	

rywem, a jedynie bardziej chropowatym plastikiem, który nie zapobiega wyslizgiwaniu się gryzonia z dłoni. Poza tym jednak X718 sprawuje się świetnie, a na dodatek oferowany jest w doskonałej cenie.



Ciekawe, że ślizgacze X-718 stawiają stosunkowo duży opór.

Naznaczeni błękitem

Cykl Kroniki Drugiego Kręgu

Powieść „Naznaczeni błękitem” jest napisana lekko i zgrabnie. Czytelnik zostaje błyskawicznie oczarowany, bo Ewa Białolecka potrafi

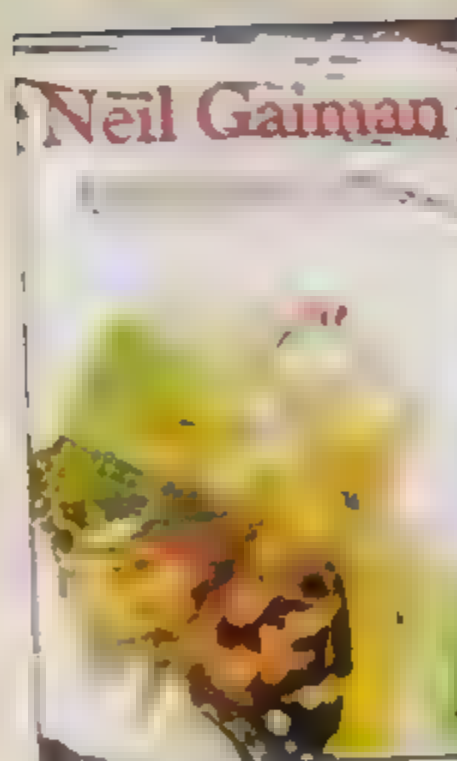
kreować światy tak, że i mistrz Sapkowski by się nie powstydził.

Lengorchia to kraina przesycona magią. Jej mieszkańcy otrzymują różne moce z chwilą narodzin. Kłopot polega na tym, że dary natury mają różną wartość. Za najcenniejsze trzeba zapłacić utratą części siebie.

Kamyk, Mistrz Iluzji, został pozbawiony słuchu. Ale w zamian dysponuje zdolnościami, których mocą przewyższa wszystkich innych czarodziejów. Jego przyjaciel Nocny Śpiewak jest Stworzycielem. Potrafi przekuć w Promień, Mistrz Ognia, Diament, Pan Pogody, i inni.

Wszyscy oni byli uczniami magicznego uniwersytetu w Lengorchii, do czasu gdy okazało się, że przewyższają starych magów, swych mistrzów. Ucieczka na Smoczy Archipelag ratuje im życie, ale oznacza również nowe kłopoty.

Tytuł: „Naznaczeni błękitem”
Autor: Ewa Białolecka
Wydawca: Runa
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 27,50 zł

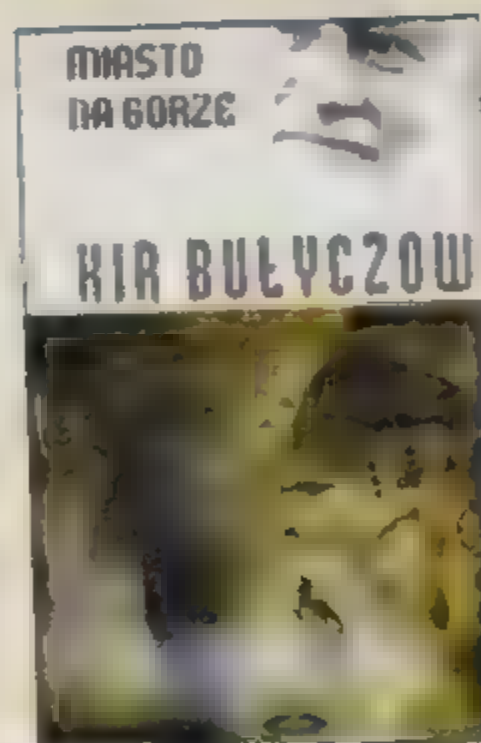


Gwiezdny pył

Neil Gaiman ma niesamowitą umiejętność pisania bajek nie dla dzieci. Podobnie jak Coelho w „Alchemiku” czy Wharton w „Franky Furbo”, Gaiman wykorzystuje baśniową oprawę, aby powiedzieć coś ważnego. Tyle że Gaiman nie mówi tego z namaszczeniem, lecz rechocze z siebie i z nas. A co najciekawsze, czytelnik spoglądając w to krzywe zwierciadło, śmieje się razem z autorem.

Tristan Thorn obiecuje swej narzeczonej gwiazdkę z nieba. Jednak by ją zdobyć, musi udać się do magicznej krainy elfów, wróżek i goblinów, z której nikt jeszcze nie wrócił żywy... Przygoda, czarny humor i dużo pozytywnej energii. Mistrz Gaiman jak nikt inny potrafi sprawić, że świat wydaje się bardziej zabawny i ciekawszy. Już w „Amerykańskich bogach” dał popis kunsztu, który uhonorowano Hugo i Nebulą. W „Chłopakach Anansiego” pokazał, że może pisać jeszcze lepiej. Teraz ponownie nas zaskakuje.

Tytuł: „Gwiezdny pył”
Autor: Neil Gaiman
Wydawca: Mag
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 22 zł



Miasto na górze

Jest to powieść z gatunku political fiction, napisana w czasach, które uniemożliwiały autorowi wydanie książki w Rosji (wtedy jeszcze w ZSRR), jej premiera miała więc miejsce w Polsce.

Tematyka „Miasta na górze” sprawia wrażenie, jakby była inspiracją dla reżysera „Seks-misji”. Tu też mamy podziemny świat, z powodu atomowej zagłady ukryty głęboko pod skażoną powierzchnią. Władzę sprawuje dyktatorska Rada Dyrektorów, a czytelnik poznaje życie mieszkańców kolonii, obserwując je oczami rurarza, człowieka, który sprawdza kilometry podziemnych instalacji.

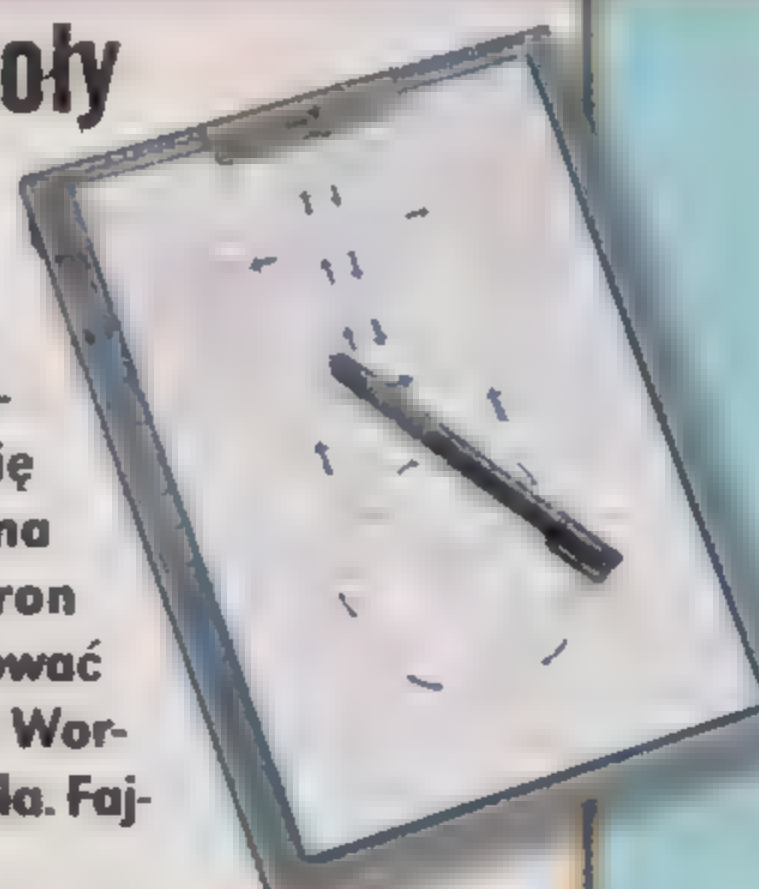
Przygnębiająca, mroczna, wręcz wilgotna atmosfera powieści jest rozjaśniana nadzieją, która mimo wszystko tli się w ludziach. Że na górze jest lepszy świat, że warto wyruszyć na wyprawę do utraconego raju. Co z tego wyniknie?

Tytuł: „Miasto na górze”
Autor: Kir Bulyczow
Wydawca: Solaris
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 27 zł

SPRZĘT

Genius do szkoły

Zamiast przepisywać notatki, kup elektroniczny notatnik. G-Note 700 to cyfrowa podkładka, na którą nakłada się kartki A4. Urządzenie ma 32 MB pamięci (100 stron notatek). Można je skopiować np. do Outlook Express, Worda, Powerpointa czy Excela. Fajna rzecz!



Zródło: Tabasco

Słuchawki bez wtyczki

Firma Sony Ericsson wypuściła stereofoniczny zestaw słuchawkowy Bluetooth HBH-DS970. Łączy się on bezprzewodowo z telefonem komórkowym i pobiera strumień bogatej, cyfrowej muzyki za pomocą technologii Bluetooth 2.0.

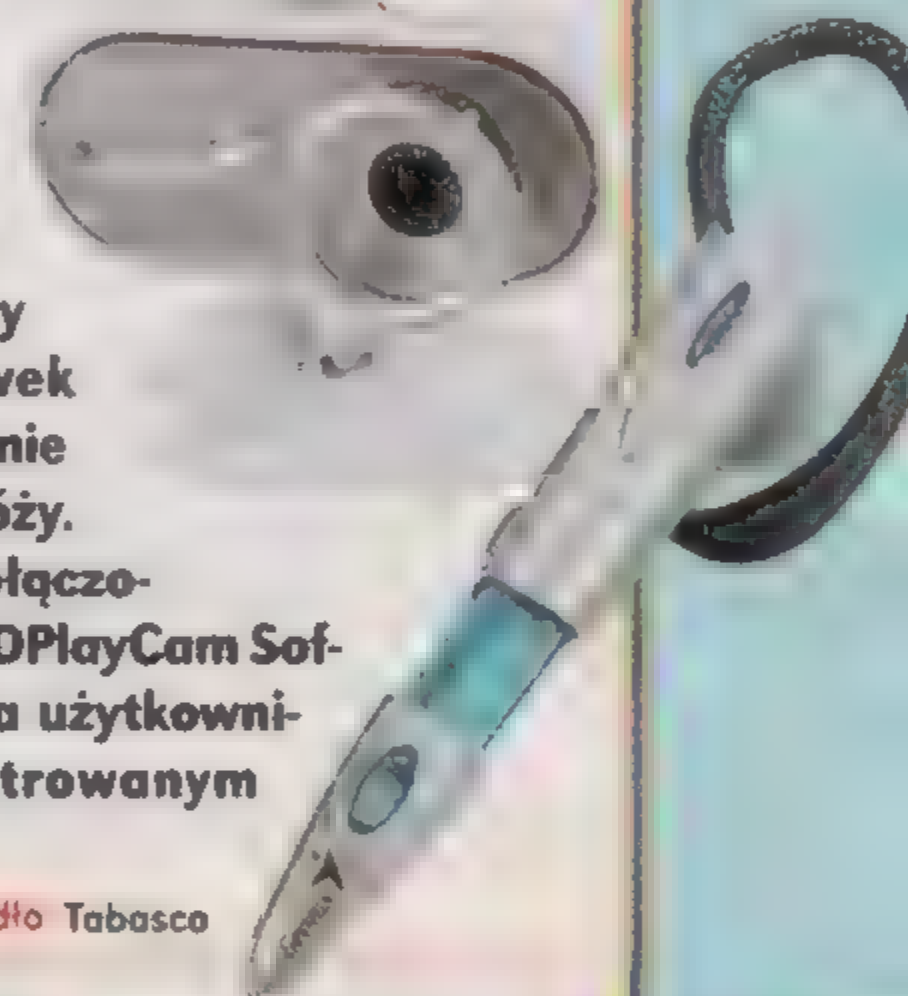


Zródło: Image House

Sprytne oko

Eye 310 to ciekawy zestaw składający się z minikamerki o rozdzielczości 300 tysięcy pikseli oraz słuchawek z mikrofonem - specjalnie do korzystania w podróży. Do zestawu Eye 310 dołączono oprogramowanie DDPlayCam Software, które umożliwia użytkownikowi zabawę zarejestrowanym obrazem.

Zródło: Tabasco



7164 konkurs SMS

Nie masz przyjaciół?

Poznaj AVACS FRIEND!

Odtwarzacz MP3, dysk przenośny i dyktafon cyfrowy w jednym! Dla ciebie!



Aby go zdobyć, wybierz właściwą odpowiedź:

Co oznacza skrót MP3?

- A. Masakra Panowie! 3majcie mnie!**
- B. MPEG Audio Layer 3**
- C. Mass Power 3**

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL00.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 10 kwietnia 2006 r.

Fundatorem nagrody jest Megabajt

megabajt

Manta Speeder MM1800

Powrót do przeszłości

Dla wszystkich osób, które z łezką w oku wspominają lata osiemdziesiąte, Manta przygotowała głośniki stylistycznie nawiązujące do tamtego okresu.

Zestaw Manty to najprostsza opcja. Podobnie jak prezentowany ostatnio w Clicku komplet Speed Link Gravity 2.1, mamy tutaj do czynienia z dwoma satelitami i jednym głośnikiem niskotonowym. Podstawowa różnica polega na tym, że urządzenie Manty jest dodatkowo wyposażone w duży, czytelny wyświetlacz (ze skalą wyrażoną w decybelach).

Kolorowy, diodowy wyświetlacz pasuje stylistycznie do całego zestawu. Drewniana obudowa subwoofera o zaokrąglonych rogach i wielkich, srebrnych pokrętkach jako żywo



przypomina mi mój starożytny wzmacniacz Unitra.

Za pomocą pokręteł możesz kontrolować natężenie głosu, basów, sopranu i balans. Szkoda trochę, że przewody, którymi głośniki połączone są ze sobą, mają niewielką długość. Ważne, że można bez obaw postawić oba satelity obok monitora (obraz nie zostanie zakłócony, bo głośniki są ekranowane). Wspomniane pokręta stawiają nieco za duży opór, ale nie jest to jakaś wielka wada.

Możliwości muzyczne głośników Manty nie zachwycają, ale dwukanałowy wzmacniacz stereo pozwala na osiągnięcie całkiem zadowalającego efektu muzycznego. Specjalna konstrukcja subwoofera poszerzająca bas sprawia, że jest go dużo i spełni oczekiwania większości użytkowników.

przypomina mi mój starożytny wzmacniacz Unitra.



INFO

Producent: <http://www.manta.com.pl/>

Dystrybutor w Polsce: <http://www.manta.com.pl/>

drewniana obudowa subwoofera i satelitów • poprawna praca zestawu • oryginalny wyświetlacz diodowy • ekranowanie • ciekawa stylistyka • 24 miesiące gwarancji

krótkie przewody • oporne działanie pokręteł • brak opcji zawieszenia głośniczków satelitarnych na ścianie

cena dystrybutora 149,99

Dane techniczne

- łączna moc: 1800 W PMPO
- moc wyjściowa (rms): 35 W
- długość przewodów (satelity): po 175 cm
- gwarancja: 24 miesiące
- panel kontroli: głośność, bass, sopran, balans
- zakres częstotliwości: 20 Hz - 20 kHz (subwoofer)
- standard wejścia: mini jack stereo
- rozmiary: subwoofer - 180 x 180 x 275 mm, satelity - 115 x 115 x 125 mm
- dwukanałowy wzmacniacz stereo
- wyświetlacz diodowy

Ciekawy wygląd i całkiem zadowalające możliwości muzyczne. Do tego niezłe wykonanie.



Blyszczące, duże pokręta w „starym stylu”. Szkoda, że kręcą się tak opornie.

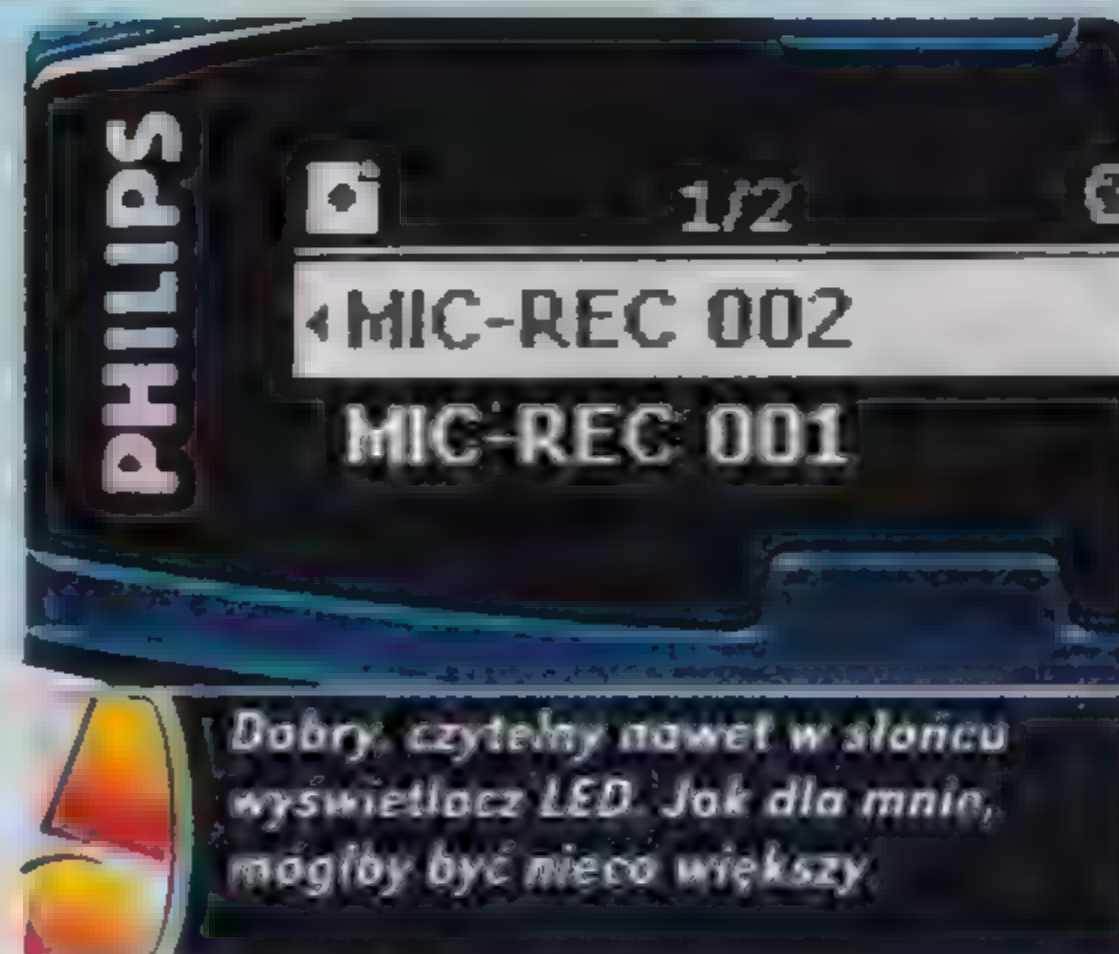
Philips GoGear SA260

Nie wszystko złoto, co się świeci...

Nowy odtwarzacz Philipsa wydaje się bardzo udanym urządzeniem, dopóki bliżej mu się nie przyjrzyć. Zgrabny, pojemny, posiada mnóstwo ciekawych opcji i udogodnień. Dzięki wyjściu liniowemu możesz nagrywać z dowolnego źródła do plików MP3.

Urządzenie posiada bardzo wygodny system skrótów klawiaturowych, rewelacyjny, czytelny nawet w słoneczny dzień wyświetlacz. Korektor barw ma opcję custom, czyli możliwość ręcznego ustawienia barwy dźwięku. Jest nawet opcja aktualizacji oprogramowania, wbudowany slot na kartę mini SD, polska wersja językowa, ale...

Empetrójki przeniesione do odtwarzacza metodą „przeciągnij i upuść” są rozpoznawane tylko jako pliki z danymi. Jesteś więc zmuszony do używania Windows Media Player. Z kolei mini SD nie możesz zapisać muzyką w zewnętrznym czytniku kart, lecz wyłącznie kiedy jest zainstalowany na pokładzie GoGear. Takie roz-



Dobry, czytelny nawet w słońcu wyświetlacz LED. Jak dla mnie, mógłby być nieco większy.

wiązania, jak dla mnie, przekreślają playera MP3, bo skutecznie utrudniają korzystanie z niego.

Poza tym w polskiej wersji językowej są takie kwiatki jak opcja „oświetlenie tylne” (back light), brakuje niektórych polskich znaków diakrytycznych. Z kolei słuchawki dołączone do zestawu, skądinąd bardzo dobre, mają taki kształt, że wypadają z uszu (szczególnie jak dobiegałem do autobusu).

GoGear wygląda pięknie, kosztuje sporo, a przez niewygodne rozwiązanie podyktowane chęcią ochrony praw autorskich twórców piosenek jest po prostu niepraktyczny. Szkoda.

INFO

Producent: <http://www.poland.philips.com/>

Dystryb. w Polsce: <http://www.ab.pl/>

wysoka jakość dźwięku • bardzo poręczne i intuicyjne menu • czytnik kart mini SD • wyraźny, kontrastowy wyświetlacz • dopracowana obudowa • świetna jakość dźwięku (słuchawki) • pełna, wyczerpująca instrukcja po polsku

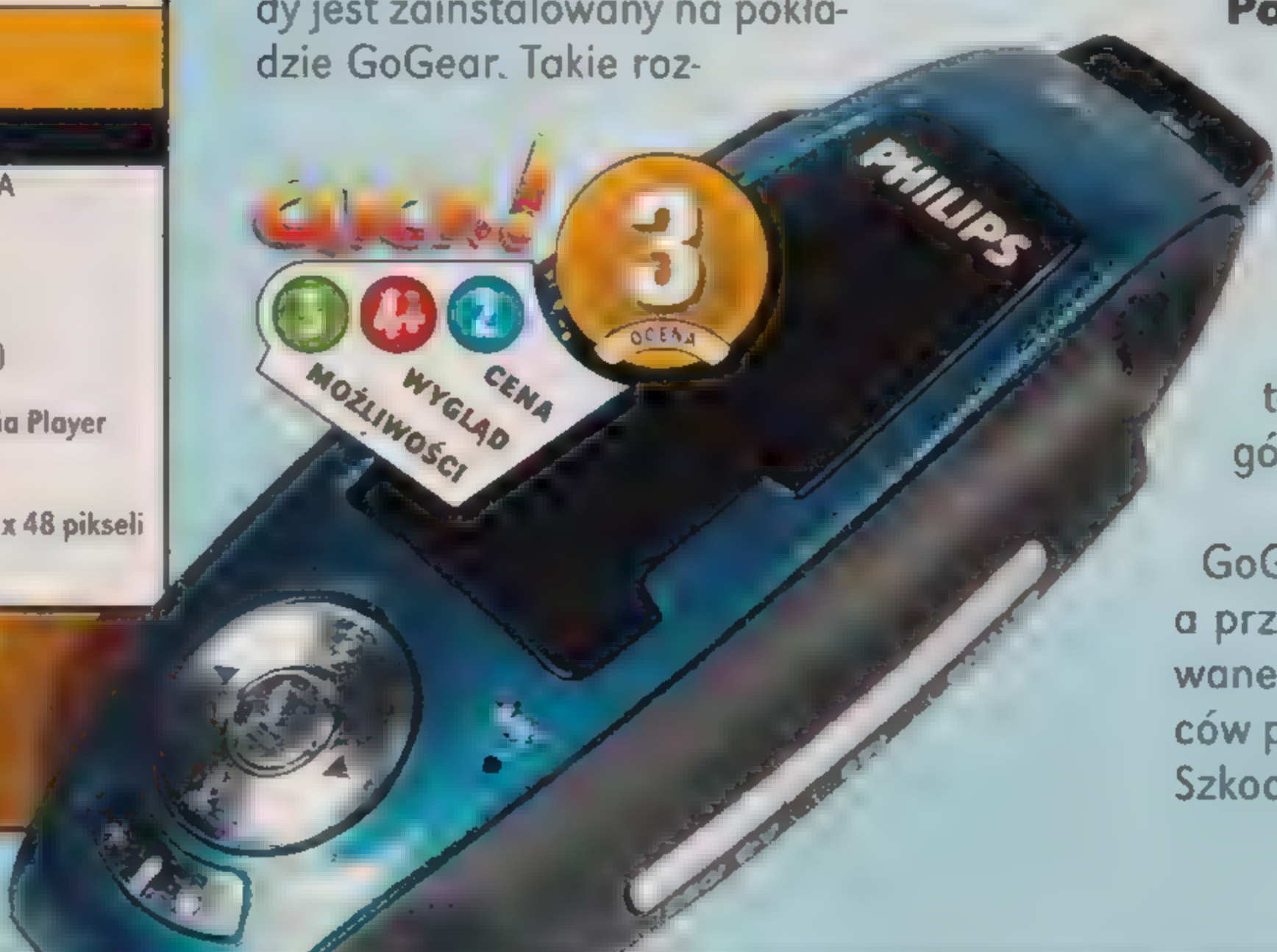
słuchawki wypadają z uszu • ograniczenie możliwości kopiowania plików muzycznych (WMDR) • złe tłumaczenie menu w urządzeniu • w europejskiej wersji brak radia

cena dystrybutora 480,00

Dane techniczne

- do 8 godzin działania na baterii alkalicznej AAA
- odtwarzacz: MP3, WMA, WAV
- obsługa tagów ID3
- układ cyfrowego wzmacnienia basów
- pamięć wbudowana: 512 MB
- equalizer (rock, pop, jazz, classic, użytkownika)
- transfer: USB 2.0
- kopiowanie muzyki: z programu Windows Media Player 9.10
- pasmo przenoszenia: 30-18000 Hz
- wyświetlacz podświetlany białą diodą LED, 128 x 48 pikseli
- wbudowany slot karty mini SD

Jeśli lubisz Windows Media Player, ten odtwarzacz jest dla Ciebie. Jeśli nie lubisz, nie masz wyjścia, musisz polubić



Chudy i grubszy

Firma Pentagram zaproponowała ciekawy gadżet. Infinity Converter umożliwia użycie baterii typu AA w sytuacji, gdy urządzenie jest zasilane grubszą baterią (R14 lub R20). Wystarczy włożyć baterię w „prześciówkę” i kłopot z głowy!



Źródło: Computerworld

Tajemniczy projekt

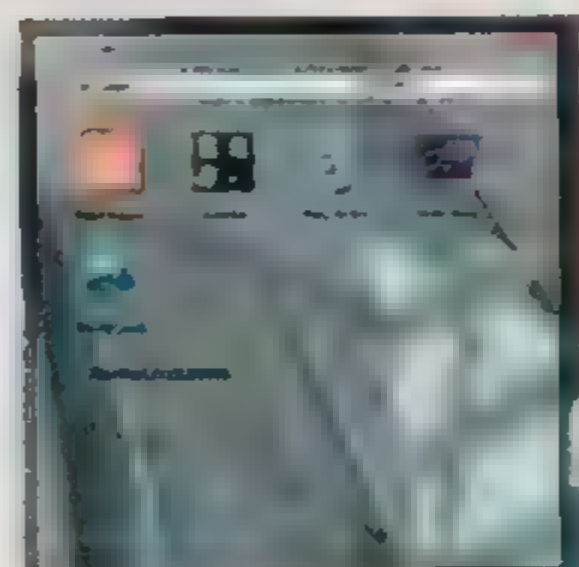
Microsoft pracuje nad urządzeniem przypominającym tablet Nokii 770. Projekt nazwany Origami będzie najprawdopodobniej wielofunkcyjnym tabletem pomocnym przy szkicowaniu, robieniu notatek, komunikacji internetowej, telefonii VoIP. Prawdopodobna premiera: 2007 rok.



Źródło: Computerworld

Windows Vista!

W sieci dostępne są już screeny z najnowszej wersji Windows, Visty - build 5308. Można na nich podejrzeć sposób logowania, instalację, okienko Mój komputer itd. Obrazki dostępne są na stronie: <http://www.pcmag.com/>.

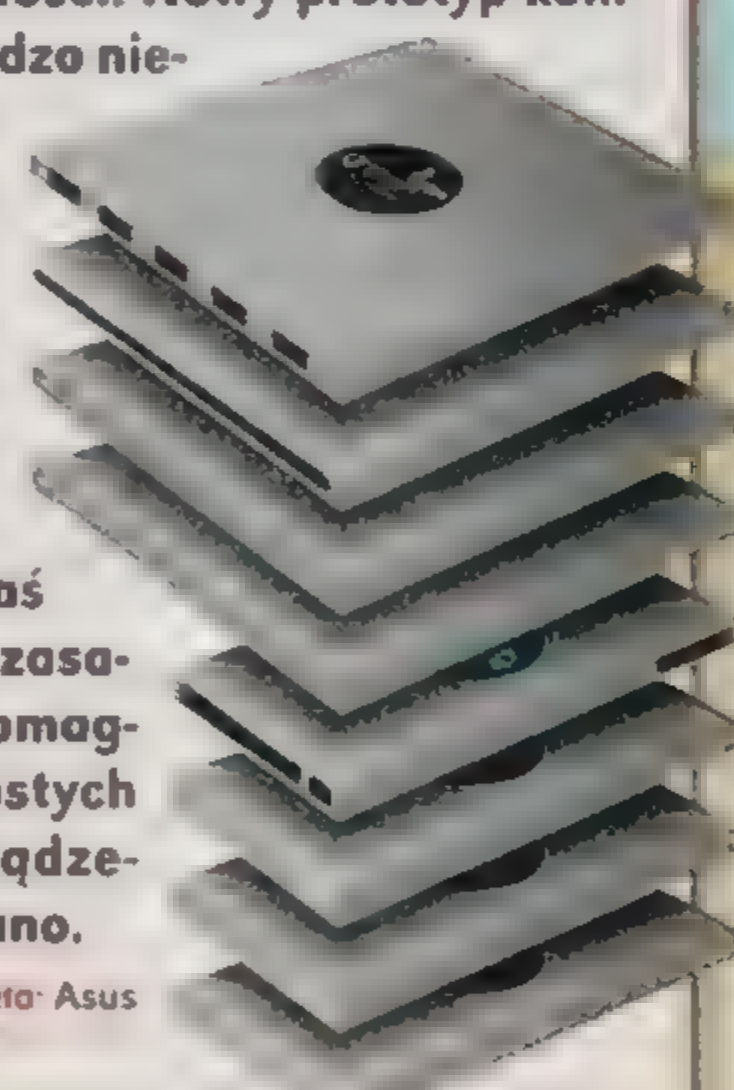


Źródło: Microsoft

Przyszłość wg Asusa

Asus myśli o przyszłości. Nowy prototyp komputera wygląda bardzo nietypowo. Poszczególne komponenty będzie można ustawiać dowolnie obok siebie, komunikacja między nimi będzie zachodzić bezprzewodowo, zasilanie zaś odbywać się ma na zasadzie indukcji elektromagnetycznej. Z oczywistych powodów ceny urządzenia jeszcze nie podano.

Źródło: Asus



Byle dalej

Extio F1400 to urządzenie, które pozwoli umieścić komputer do 250 m od monitora. Komunikacja z PC dokonuje się za pomocą kabli światłowodowych i może obsługiwać jednocześnie cztery monitory. Extio F1400 posiada układ graficzny firmy Matrox, 128 MB pamięci, cztery złącza DVI-I, sześć portów USB, pasywne chłodzenie. Raczej nam się nie przyda...



Źródło: Matrox

Chili DVD-MX305 CU

Papryczka Umax



Chili DVD-MX305 CU

INFO

Producent: <http://www.umax.com/>

Dystrybutor w Polsce: <http://www.umax.pl/>

brak blokady regionalnej • interesujące wzornictwo i wygląd • olbrzymia liczba obsługiwanych formatów multimedialnych i napisów • 2 lata gwarancji door-to-door

problematyczna obsługa plików TXT z tłumaczeniami • pokłatkowa obsługa QPELA • port USB nie obsługuje dysków formatowanych NTFS

cena dystrybutora
269,00

Dane techniczne

- rejonizacja: odtwarza filmy ze wszystkich stref
- wyjścia: SCART, S-Video, Stereo, 5.1, optyczne, coaxial
- obsługiwane formaty płyt: CD-R(W), DVD-R(W), DVD-R(W) DL, DVD+R(W), DVD+R(W) DL
- obsługiwane typy plików: DVD-Video, MP3, WMA, JPG, (S)VCD, DivX, DivX QPEL, DivX GMC, DivX BVOP, DivX NVOP, DivX 6 Felirat, Xvid, Xvid QPEL, Xvid GMC, Xvid BVOP, Xvid NVOP
- dodatkowe porty: 1 x USB
- czytnik kart pamięci: MMC, SD i Memory Stick Duo
- możliwość odtwarzania plików DivX i Xvid z polskimi napisami w TXT
- wymiary: 430 x 255 x 50 mm
- gwarancja: 24 miesiące

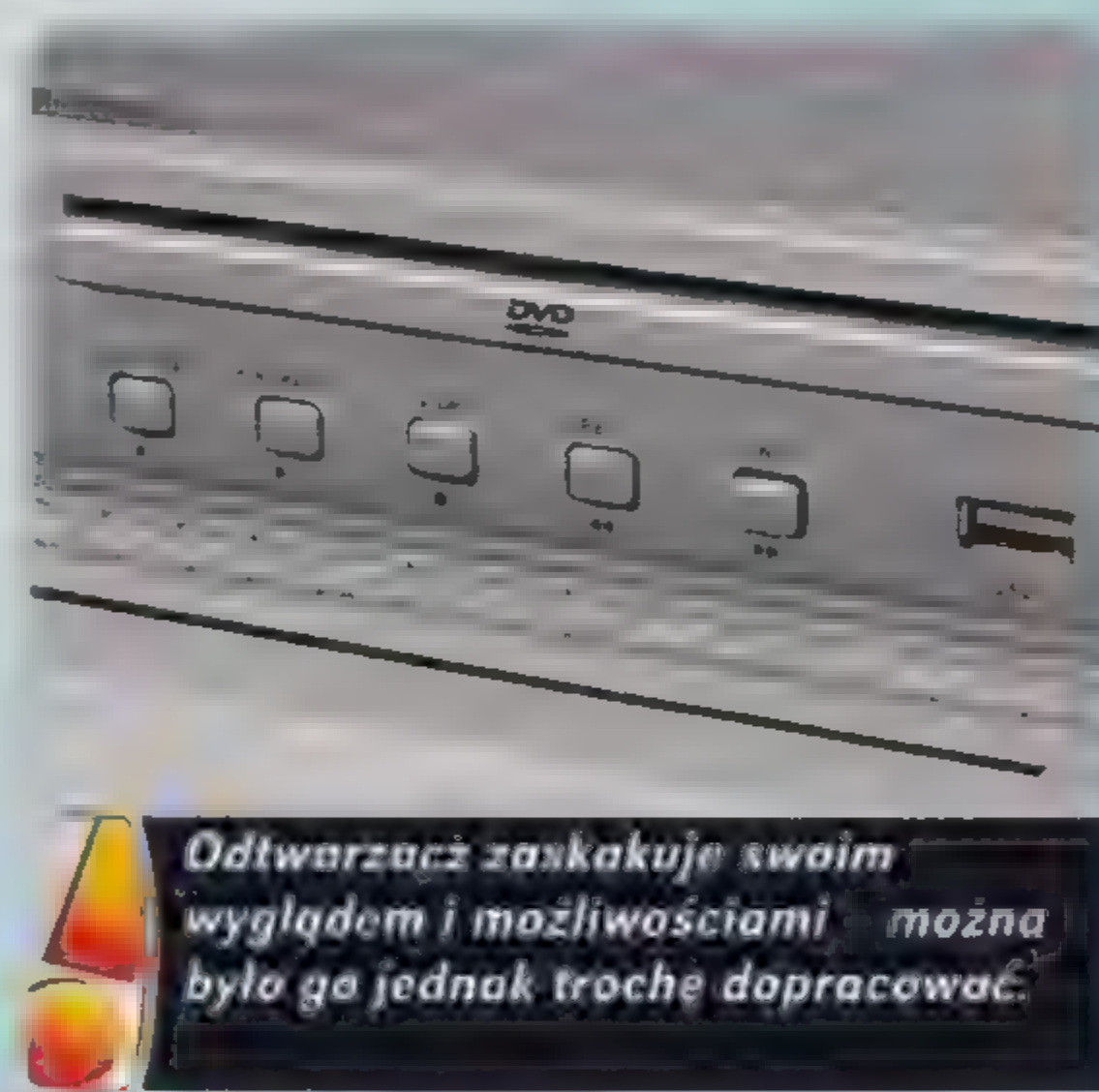
Propozycja warta zainteresowania, szczególnie jeżeli oglądasz namiętne filmy nie tylko w formacie DivX.

Chili prezentuje bardzo przyjazny dla oka design i z pewnością będzie pasować do większości sprzętów, jakie posiadasz. Pomysłowym rozwiązaniem jest ukrycie wszystkich przycisków sterujących pod klapką. Obok nich znajdziesz również port USB, do którego możesz podpiąć np. pendrive'a i bezpośrednio z niego odtwarzać muzykę MP3 lub przeglądać pliki graficzne. Podobne zastosowanie ma czytnik kart pamięci, który rozpoznaje karty MMC, SD i Memory Stick Duo. W praktyce urządzenie pozwala odtwarzać wszystkie nośniki CD i DVD poza DVD-RAM i najbardziej znane formaty multimedialne prócz OGG i DVD-Audio.

Wspomnieć należy o obsłudze kompresji QPEL – szkoda jedynie, że film w takiej sytuacji jest pokłatkowy. Zastrzeżenia budzi sposób wyświetlania napisów w filmach kompresowanych DivX-em. Nie zawsze tekst jest wyświetlany poprawnie, widoczne są przekłamanie, czasem giną też pojedyncze wypowiedzi. Poza tym z pewnością przyda-

by się, aby w przyszłości oprogramowanie obsługiwało znacznie więcej formatów tekstowych.

Trudno ocenić, czy Chili stanie się przebojem rynkowym. Z pewnością brakuje mu trochę funkcjonalności, szczególnie w przypadku odtwarzania filmów w formacie DivX i obsługi plików tekstowych. Oczywiście możliwe, że te drobne niedociągnięcia zostaną w najbliższym czasie poprawione w kolejnej wersji firmware'u.



Odtwarzacz zaskakuje swoim wyglądem i możliwościami – można było go jednak trochę dopracować.

Silent Hill



Wreszcie będziemy mogli zobaczyć kinową wersję najmroczniejszego horroru wśród gier. Scenariusz jest oparty przede wszystkim na pierwszej części produkcji znanej z ekranów monitorów.

Film wyreżyserował Christophe Gans, który ma na koncie m.in. horror „Braterstwo Wilków”. W roli Rose zobaczymy Radhę Mitchell („Pitch Black”, „High Art”). Jej męża zagrał Sean Bean („Golden Eye”, „Ronin”). Dla wielbicieli filmu wojennego „Helikopter w ogniu” dobra wiadomość: w „Silent Hill” wystąpi również Kim Coates.

Razem z Rose i jej córką trafimy do wyludnionej, przerażającej, zamieszkałej przez żywe cienie miejscowości – Silent Hill. Czy staniemy się świadkami rzezi, jaka była udziałem takich obrazów jak „Od zmierzchu do świtu”, czy raczej będzie to subtelniejszy obraz na miarę „Osady”? Odpowiedź na to pytanie znajdziesz w kinie.

Premiera kinowa: 12.05.2006
Gatunek: horror
Produkcja: USA/Japonia/Francja

Mission: Impossible 3 V jak vendetta



Tak naprawdę historia „niemożliwej misji” rozpoczyna się od serialu z 1966 roku. Dopiero potem nastał Tom Cruise (i w 1996 pierwsze „Mission: Impossible” w jego wydaniu).

W nowym filmie zobaczymy m.in. zapierające dech w piersi sceny nakręcone w niemieckim Reichstagu (Tom Cruise jako producent i główny aktor długo przekonywał parlament do tego pomysłu – i w końcu się udało). Scenariusz niech pozostanie tajemnicą, ale na pewno mogę zdradzić, że obok Cruise'a zobaczymy m.in. Philipa Seymoura Hoffmana, Laurence'a Fishbourne'a czy też znanego z obsady „Świtu żywych trupów” Simona Pegga. Reżyserem filmu został J.J. Abrams, który dotychczas pracował nad serialami („Zagubieni”, „Agentka o stu twarzach”) – a to gwarancja pełnego napięcia klimatu.

Premiera kinowa: 05.05.2006
Gatunek: sensacja/akcja
Produkcja: USA



„V jak vendetta” to mroczna wizja państwa totalitarnego, inspirowana klasykami anty-utopii w rodzaju „Roku 1984” George'a Orwella. Bracia Wachowscy stworzyli scenariusz, dokonując

kompilacji wielu wątków i pomysłów ze świata mediów, utworów literackich i innych obrazów filmowych. Sam jestem ciekaw, jak im to wyszło. Pomysł na film został zaczerpnięty z komiksu pod tym samym tytułem, autorstwa Alana Moore'a. Pierwsze zeszyty pojawiły się w latach 1982-83 w brytyjskim magazynie „Warrior”.

Obraz kinowy przedstawia losy młodej Evey Hammond (Natalie Portman), uratowanej przez zamaskowanego niczym Zorro, tajemniczego V. V zamierza zniszczyć system, który od lat niszczy ludzi. Oj, będzie bitka!

Premiera kinowa: 07.04.2006
Gatunek: sci-fi/akcja
Produkcja: USA

SPRZĘT

Niebieski laser

Sony Pictures planuje dostarczyć do amerykańskich sklepów filmy zapisane na nośniku Blue-Ray (23 maja, wraz ze specjalnymi odtwarzaczami). Na dzień dobry pojawią się takie produkcje jak np. „50 pierwszych randek”, „Dom latających sztyletów”, „Ostatni walc”. Pierwsze filmy zapisane na konkurencyjnym nośniku – HD DVD – trafią do sklepów już pod koniec marca.

Zródło: Naczelnik



Typowy kursor

Firma ART Lebedev zaprezentowała mysz Mus2 w kształcie... kursora. Myszak podobno jest wygodny w użytkowaniu, wbudowana dioda informuje, kiedy urządzenie wymaga podładowania. Mus2 działa do dwóch metrów od komputera, czułość gryzonia to 800 dpi. Cena: 40 dolarów.

Zródło: ART Lebedev



Mały gigant

Wolverine wypuścił odtwarzacz multimedialny z gigantyczną pamięcią 120 GB. MVP 8120 posiada również czytnik kart, wyjście wideo, potrafi też wyświetlić 33 różne typy zdjęć. Cena tego giganta to 599 dolarów.

Zródło: Microsoft



Szybki i wściekły

122X CompactFlash to najnowsza karta firmy Pretec Electronics, która przesyła dane z prędkością 20 MB/s i jest obecnie najszybszym modelem CF na rynku. Karta jest w pełni kompatybilna z interfejsami ATA i True IDE, ma pojemność 4 GB.

Zródło: Pretec



7164 konkurs SMS

Czerwony jak ogień, szybki A4Tech X-708 czeka, aż położysz na nim łapę!



Groźny zwierzak dla ciebie!

Aby zdobyć tego maciora, wystarczy poprosić odpowiedzieć na pytanie:

Ile przycisków posiada A4Tech X-708?

- A. 6 + rolka
- B. 1, ale za to DUŻY
- C. 23 oraz taki mały guziczek

Odpowiedz wpisz według schematu: CLMZX gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) wysył SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (z podatkiem). Na ogłoszenia czekamy do 10 kwietnia 2006 r.

Współorganizator: megabajt www.megabajt.com.pl



Jestem od niedawna najmłodszym graczem na PC w okolicy, mam dopiero 64 lata. Wiek nie jest istotny, bo co mi zostało, na stare lata zajęłem się grami na komputer. No i zaczęły się kłopoty. Stary umysł już nie chce tak słuchać jak kiedyś i człowiek nie daje sobie rady z pewnymi grami. Internetu nie mam, a jak się zwrócę do młodych ludzi o pomoc to na pewno wiecie, jaką słyszę odpowiedź, czym powinienem zająć się na stare lata, nie wiecie? Różaniec, fajka i ciepły koc!!! Ale to nie dla mnie. (...)

Winfred M., Pszów

CLICK! Panie Winfredzie, niech Pan bierze przykład ze starszych kolegów! Swoją drogą, podejrzewam, że ¾ dzisiejszej młodzieży, kiedy już będzie w Pańskim wieku, wybierze wspomniany różaniec i koc. Oraz niewspomniane przez Pana ciepłe bambosze.

Proszę, oto fotka, z której jasno wynika, że nigdy nie jest za późno, żeby zająć się czymś nowym, hehe. Pozdrawiamy i życzymy 100 lat życia!

Fajny przedmiot

Cześć, czytam wasze czasopisemko od 2 lat. Mam do was bardzo poważną sprawkę. Moglibyście dodać czasem do waszej lektury jakiś fajny przedmiot z logiem **CLICKA** np: długopis albo opaskę na rękę. Takie cuda mogłyby kupować dużo osób. I jeszcze jedna sprawa: dajcie jakąś stronę co robić w trudnych momentach w grach które są zamieszczone na waszych cedeczkach. Pozdrawiam Herr Odyńa i resztę redakcji.

Przemek z Czatkowic Górnych

CLICK! Czasopisemko! Grrr! Tyty! Czytelniczuniu! Widziałem ostatnio w ja-

kimś magazynie dla kobiet spinki do włosów, a w innym, dla gospodyń domowych, drewnianą łyżkę. Zastanawiam się, kiedy do Playboya będą dodawać dmuchaną lalę (albo przynajmniej pluszowego króliczka), a do Wędkarza Polskiego „taaaką rybę” (ewentualnie zestaw pozłacanych haczyków z poczwórnymi zadziorami).

Opaska na rękę z logiem Clicka... A może od razu dmuchane „motylki” na basen z hasłem: „Z Clickiem nie utoniesz”? Ooo! Właśnie wpadłem na jeszcze jeden genialny pomysł! Skarpetki z logiem! Koniecznie takie fikuśne, z palcami. Akurat zmieściłoby się po jednej literce z naszej nazwy na każdym pa-

luchu. Ale – nie mówię „nie”. Jakiś długopis do skręcania w odcinkach i inne gadzety... Pewnie i my się nie oprzemy nowej modzie.

...

Hamburger z majonezem

Droga redakcjo Clicka. Zdenerwowała mnie zapowiedź gry **ÜberSoldier** w takim stopniu jak majonez w hamburgerach. **NIE CIERPIĘ HAMBURGERÓW Z MAJONEZEM!!!** W minusach wpisałście „mimo wszystko to wciąż dość typowy FPS”. To gra FPS powinna opowiadać o klaunie na emeryturze, który z giwerą na wodę w nogach strzela do sfrustrowanych pracowników poczty, ponieważ oni szturmują sklepy z samochodzikami-zabawkami? A sami w recenzji Stubbs the Zombie napisaliście, że tworzenie nietypowych gier to duże wyzwanie, czy coś podobnego. To jak taka mała firma ma zaistnieć na rynku? Pomyślcie o tym.

Wierny anyfan hamburgerów z majonezem

CLICK! A spróbuj hamburgera z kisiellem! Koniecznie morelowym! Dopiero poznasz siłę nienawiści!

Zwróć uwagę, że **ÜberSoldier** ZAPOWIA DA SIĘ na dość typowy FPS. Recenzja gry może mieć inny wydźwięk, więc, mówiąc krótko, nie gorączkuj się. Zjedz hamburgera bez majonezu albo wypij melisę.

Inna rzecz, że setna kalka jakiegoś hitu gwarancji sukcesu raczej nie daje. Liczy się pomysł. Większość firm wyskoczyła przed szeregiem właśnie dlatego, że goście potrafili zrobić coś wyjątkowego. A że jest to wyzwanie? To wyzwanie zarówno dla małych, jak i dużych, różnica polega na tym, że ci mali, w razie ewentualnej porażki, znikają z rynku. Duży może więcej. Brutalna prawda.

PS Ciekawostka. Ostatnio byłem w Szpiderowym Młynie, to niewielka miejscowość w Czechach, słynna z niezłych tras narciarskich. Podają tam pizzę (taką mrożoną) i suto okraszają ją... czerwoną kapustą. Szok.

...

Dzisiejszy odcinek dedykuję tym wszystkim, którzy nadal nie wierzą, że Naczelny jest już zajęty. I jeszcze jedna smutna wiadomość. Królik-miniaturka-Naczelnego też ma już partnerkę życiową. Niestety.

Aha. Zamiast: „i tak tego nie wydrukujecie” kończcie słowami: „Pozdrawiam”, „Nie pozdrawiam”, „Żegnam oziębło”, „Dobranoc” czy jak tam chcecie. Natomiast nie wklepujcie powyższego hasła. Takie podpuchy nie działają i nie będą działać.

Na koniec jeszcze jedna rzecz – tym razem puszczamy aż trzy różne komiksowe stripy (dwa tutaj, jeden na Ostatniej Stronie). Który podoba się wam najbardziej? Piszcie – ktoś może wygrać potomstwo królika-miniaturki i jakieś gry na dodatek.

Herr Odyń

Nagrodę Niebieskiej Skrzynki otrzymuje autor listu „Najmłodszy w okolicy”. Gratulujemy.

233
Dzisiejsze czasy





Boginie i Bogowie

Gra w Clicku była całkiem niezła, ale w numerze następnym moglibyście dać jakąś ekstra gierkę (na meila możecie przysyłać wszystkie darmowe lub „prawie darmowe”). Wasze pismo kupuje od pradawnych czasów kiedy papier nie nadawał się do siedzenia ani do podcierania (przynajmniej nikt o tym nie pisał), a w numerach zamiast płyt były plakaty, naklejki. Wasze pismo jest wprost Boskie a wy to Boginie i Bogowie (komputerowi)

Ps. Nie zważajcie na błędy. Za cztery lata jak będzie wolna posada to skęć przyjme.

Mróz

CLICK! Nie bardzo rozumiem, jak sobie wyobrażasz to „wysyłanie na maila”. Chcesz, żebyśmy wysyłali ponad 100 tysięcy maili z grami?! Obawiam się, że po paru miesiącach takiej ekstrawagancji poszlibyśmy z torbami. Poczytaj sobie rachunki „tępsy”, będziesz wiedział dla czego. Mamy teraz mały dylemat, bo cała ekipa to faceci. Będziemy losować, kto zostanie boginią. I jeszcze jedna rzecz mnie gryzie. Czyli teraz papier już się nadaje?!

PS Wiesz co? To mnie skręca, jak widzę takie byki.

...

Najlepiej Najki

Witam wszystkich sponsorów, redaktorów, recenzentów i innych tam.

Cały czas dajecie w Clicku jakieś lipne nagrody w konkursach esemesowych np. słuchawki (po co?). Pro-

ponuje żebyście ufundowali w prezencie jakieś dresiki albo adidaski – najlepiej Najki. A na pocieszenie, może jakąś kose lub chociaż bejsbol. Narka.

Kony_Ziom

CLICK! Pomysł jest z gatunku tych naprawdę odkrywczych. Już widzę oczami wyobraźni te konkursy z trudnymi pytaniami w rodzaju: ile nogawek ma dres Adidas. No i oczywiście nagrody... czapeczki, podkoszulki, majtki, skarpetki. Wszystko oryginalne! Obawiam się tylko, że większość łysych kolesi bez szyi, dla których dresik jest częścią „stajlu”, w życiu nie sięgnie po Clicka. Hm... wychodzi, Kony, że jesteś wyjątkiem...

...

Koniec uprzejmości

W pierwszych słowach mojego listu chciałbym od razu zaznaczyć, że macie niezłe czasopismo. No dobra skończmy z tą uprzejmością mam problem z grą, którą daliście do swojego czasopisma a konkretnie „Hitman: Codename” (...).

XXX899

CLICK! Wyjątkowo udane przejście ze wstępu do rozwinięcia. Zastanawiam się, jak wyglądałyby twoje listy miłosne, heh.

...

Konta clica?

Mam kilka pytań i prośbę:
1. Czemu w waszej gazecie nie ma koncika z kawałkami?
2. Dodalibyście do clica grę „Zeus Pan Olimpu”
3. Czemu wasza gazeta jest taka mała?

Dariusz K.

CLICK! 1. Na konciku to możesz na przykład trzymać dewizy. A jeśli ci chodzi o kącik, to odpowiedź jest prosta.

Natasha Henstridge, którą doskonale znamy z horroru „Gatunek”. Swoją drogą to właśnie od tego przeboju zaczęła się kariera Natashy w filmie. Henstridge **pracuje obecnie nad produkcją „Rick Hansen: Heart of a Dragon”**, która wejdzie do kin pod koniec roku.



UFO, CZYLI LISTY OD KOSMITÓW

Padawan

Czytam regularnie clicki, jestem Waszym fanem. Czy mogę zostać Twoim padawanem, Herr Ody-nie?

wiksac17

CLICK! No nie wiem. Może na początek zostaniesz moim orangutanem.

Zespół redakcyjny:

Tymon Smektała (redaktor „co za miesiąc” naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (rozgorączkowany z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (magiczny z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222; Adam Szumilak (korektor redaktor).

Reklamacje płyt CD i DVD:

Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

Dział graficzny:

Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Janusz Oziom, Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszeńska.

Teksty w numerze: Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudziń, Krzysztof Kołosowski, Piotr Lewandowski, Artur Źkoń, Marcin Traczyk.

Zarząd:

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak. Członek zarządu: Jerzy Szulwic. Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański. Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski. Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

Adres do korespondencji:

CLICK!
ul. Sukienice 6
50-107 Wrocław

Siedziba Wydawnictwa:

ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Dział reklamy

Katarzyna Jabłońska (Dział Reklamy – Dyrektor Zarządzający), Janusz Jędrzejczak (Dyrektor Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwojkowski, tel. (0-22) 516-35-17. Faks (0-22) 516-35-60.



Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Druk

Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

Wydawnictwo Bauer ostrzega Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowie-

Nie słysząc, abyście byli specjalnie napaleni na kawały w Clicku. Jak na razie twój głos jest jedynym w tej sprawie.
2. „clica”?! Brzmi jak jakiś krem do twarzy dla starszych pań lub nowy rodzaj stepera treningowego. Popraw się, Mi-siek, bo nie zdzierzę. „Zeus: Pan Olimpu” jest na orbicie naszych zainteresowań, więc kto wie...

3. Też chcielibyśmy, żeby pismo miało wielkość boiska do koszykówki. Można by wtedy czytać Clicka, chodząc między literami... A tak bez jaj, to nie wiem, o co chodzi ci z tym formatem. Tapetujesz mieszkanie, czy co?

...

działnością sądową. Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:

www.click.pl
e-mail: click@click.pl



Konsolówki

Redakcja Clicka, choć zatwardziali PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziliśmy przy...

1 Shadow of the Colossus

Po prostu N-I-E-S-A-M-O-W-I-T-A produkcja – PeCetowcy wiele tracą na tym, że gra ta ukazała się wyłącznie na PlayStation 2 i na pewno nie będzie innych jej edycji. Cała gra składa się z 16 pojedynków z kolosami, największymi przeciwnikami w całej historii gier komputerowych – główny bohater jest od nich co najmniej kilkadziesiąt razy mniejszy! By pokonać giganta, trzeba wymyślić wpierw, jak się na niego dostać, a potem na ciele bestii znaleźć czuły punkt, w który można wbić miecz. Gra zapiera dech w piersiach rozmachem, wygląda perfekcyjnie, dzięki sprytnym sztuczkom graficznym praktycznie nie ustępuje tytułom wydawanym ostatnio na PC. Już teraz wiadomo, że to będzie klasyk.



2 BLACK

Spełnienie marzeń wszystkich pirotechników – FPS, w którym wszystkie eksplozje są ogromne, każdy strzał brzmi ciężko jak śmierć, a akcja nie zwalnia tempa nawet na chwilę. Najlepszy interaktywny film akcji – niestety dostępny tylko na konsolach.



3 Urban Reign

Świetna, choć frustrująco trudna bijatyka firmowana przez Namco. Może jest trochę za bardzo „yo!” (większość przeciwników to kolorowi z opuszczonymi spodniami), ale system walki opracowany ma niemal bezbłędnie (jest on przy tym bardzo oryginalny), a graficznie niewiele ustępuje ostatniemu Tekkenowi.



4 Fight Night Round 3

Nowa odsłona najlepszej symulacji boks. Co prawda nie ma w niej zbyt wielu nowości – najciekawsze to opcja wszczęcia rozróby na konferencji prasowej przed pojedynkiem oraz możliwość odtworzenia kilku najważniejszych walk w historii – ale nie zmienia to faktu, że lepszego boks po prostu jeszcze nie stworzono.



5 SEGA Classics Collection

Kolekcja starych, klasycznych produkcji firmy SEGA – znanych u nas głównie z automatów, choć nie tylko. Takich wspominkowych zestawów wychodzi ostatnio wiele (m.in. firm Taito, Namco czy Midway), ale ten nie jest wcale gorszy od konkurentów. Co prawda liczba gier nie jest powalająca, ale tytuły tu zawarte to prawdziwe legendy: m.in. OutRun, Golden Axe, Virtua Racing czy Space Harrier.



WWWarto zajrzeć

Przedstawiamy strony internetowe, które mogą cię zainteresować.

www.adventuregamestudio.co.uk



Niezwykłe miejsce dla fanów starych, klasycznych gier przygodowych – znaleźć tu można darmową aplikację o nazwie Adventure Game

Studio, która pozwala na samodzielne tworzenie gier nawiązujących stylem do kultowych produkcji firm LucasArts czy Sierra On Line. A nawet kiedy nie masz twórczych ambicji, stronę tę możesz odwiedzić – poza samym programem AGS do ściągnięcia jest także kilkaset przygód stworzonych przez internautów, w tym wiele bardzo dobrych, dopracowanych produkcji. Szczególnie polecamy 5 Days a Stranger i Apprentice. Tu naprawdę WWWWarto zajrzeć!

GRA-ti\$

Bawić się można także za darmo – gry w wersji freeware stają się coraz lepsze.

Albatross 18: Realms of Pangya

Coś takiego mogli wymyślić tylko Azjaci. Albatross 18: Realms of Pangya to darmowy symulator gry w golfa, pod względem grywalności nie ustępujący nawet mistrzowskiej grze Tiger Woods PGA Tour 06. To, co go wyróżnia, to mangowy styl grafiki – wszyscy zawodnicy mają wielkie oczy, można ich dowolnie przebierać, a kije noszą za graczami stwórcy żywym przeniesione z serii Final Fantasy. Wyjątkowa, zwariowana produkcja!



Do ściągnięcia ze strony: <http://www.albatross18.com/> [165 MB]



Robinson's Requiem/Deus

Dwie gry firmy Silmarils tworzące razem krótki cykl, którego głównym tematem jest... przetrwanie. Trafiasz zupełnie sam na obcą, nieprzyjazną planetę Alcibiade, a jedynym twoim celem jest ucieczka. Gra uwzględnia ponad 100 parametrów opisujących postać (np. temperaturę ciała, ciśnienie krwi), a na ich podstawie bardzo realistycznie symuluje reakcje organizmu. Musisz zrobić wszystko, by przeżyć, nawet jeśli czasem wiąże się to z... amputacją kończyn (i to można było w grze zrobić). To prawdziwie interaktywna, futurystyczna wersja „Cast Away – Poza światem”. Przy możliwościach dzisiejszych komputerów gra na pewno zyskałaby na realizmie.



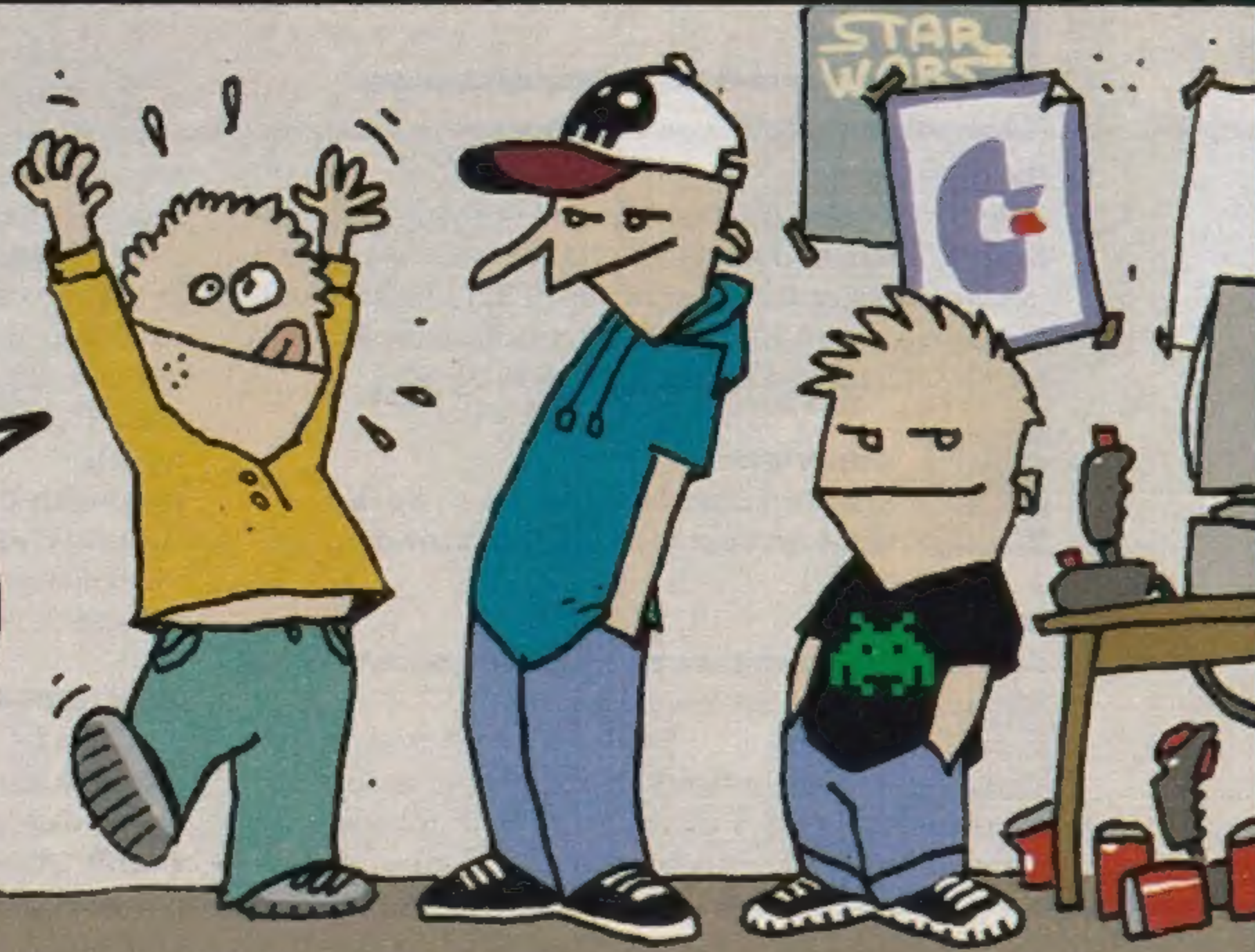
Jedyna gra...

W której możesz ułożyć bukiety na Dzień Kobiet...



The Sims 2: Własny Biznes

CHEOPAKI, MÓWIĘ WAM, SUPER BIERA! JESTEŚ KOLEZKA, WIECIE, SKRADANKO PO KORYTARZACH, JEST KLIMAT. I SIĘ KRADNIE TAKIE RÓŻNE, ALE NIE, ŻE STRZELASZ, TYLKO SIĘ CHOWASZ I UCIEKASZ, BO JAK CIĘ DORWĄ TO OD RAZU KONIEC... SERIO, TEGO JESZCZE NIE BYŁO!

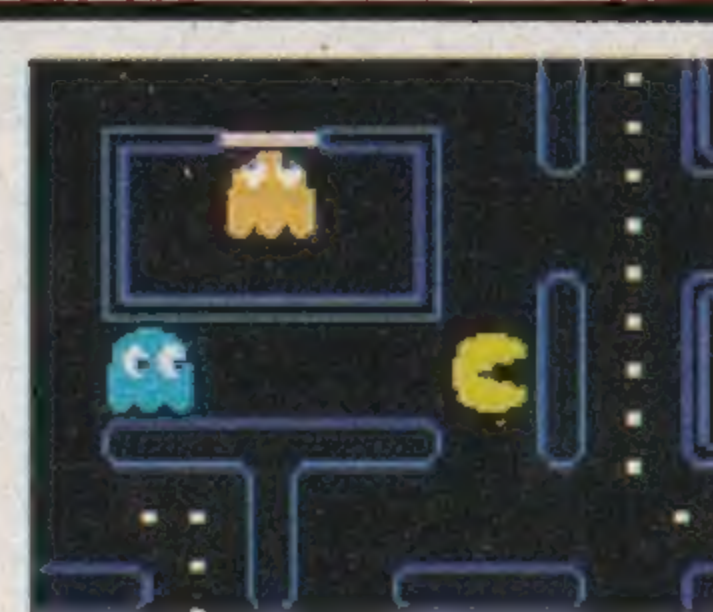


JAK NIE BYŁO? JA TO PAMIĘTAM...

GRAŁ SIĘ, GRAŁO...



PAC-MAN (1981, ATARI/NAMCO) PIERWSZA GRA, KTÓREJ BOHATER STAŁ SIĘ TEMATEM POPULARNEJ PIOSENKI. SINGIEL „PAC-MAN FEVER” TYLKO PIERWSZEGO TYGODNIA SPRZEDAŻY ROZSZEDŁ SIĘ W 10 000 EGZEMPLARZY.



PCPremiera 2006 przedstawia

CRASHDAY

CENA TYLKO
19.99
zł



Spektakularne kraksy – lepszych jeszcze nie widziałeś!



Wstrząsająca oprawa techniczna: grafa wgniecie Cię w ziemię!



Przystępny edytor map, w którym zbudujesz swoje własne trasy!

„Crashday” to nowa jakość wyścigów samochodowych. Znakomita grafika i oprawa dźwiękowa, pełna interaktywność, wolność poruszania się i siedem ekscytujących trybów – od wyścigu, przez karkołomne popisy kaskaderskie po mordercze walki na arenie! A wszystko to przy dobrej muzyce i z niespotykanym dotąd poziomem realizmu wspartym znakomitymi efektami specjalnymi!



moon byte
studios



Replay Studios

www.onigames.pl

Już w sprzedaży w kioskach, salonach prasowych i dobrych sklepach z grami.

„Klimat oryginalnych Commandosów zachowany
został bezbłędnie. Czy na Commandos: Strike Force
warto czekać? Oczywiście!”

CD-ACTION

COMMANDOS STRIKE FORCE

POPROWADŹ ODDZIAŁ ELITARNYCH KOMANDOSÓW!



W SKLEPACH JUŻ 23 MARCA!

www.CommandosStrikeForce.com

16+
www.pegi.info

POLSKA WERSJA
PL
NAPISY

CENEGA

KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

99.90
PLN

PC
DVD
ROM

PYRO eidos
STUDIOS

Commandos Strike Force © 2006 Pyro Studios SL. Wydane przez Eidos Interactive Ltd. Commandos i Commandos Strike Force są znakami towarowymi Pyro Studios SL. Eidos i logo Eidos są znakami towarowymi SCI Entertainment Group plc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.